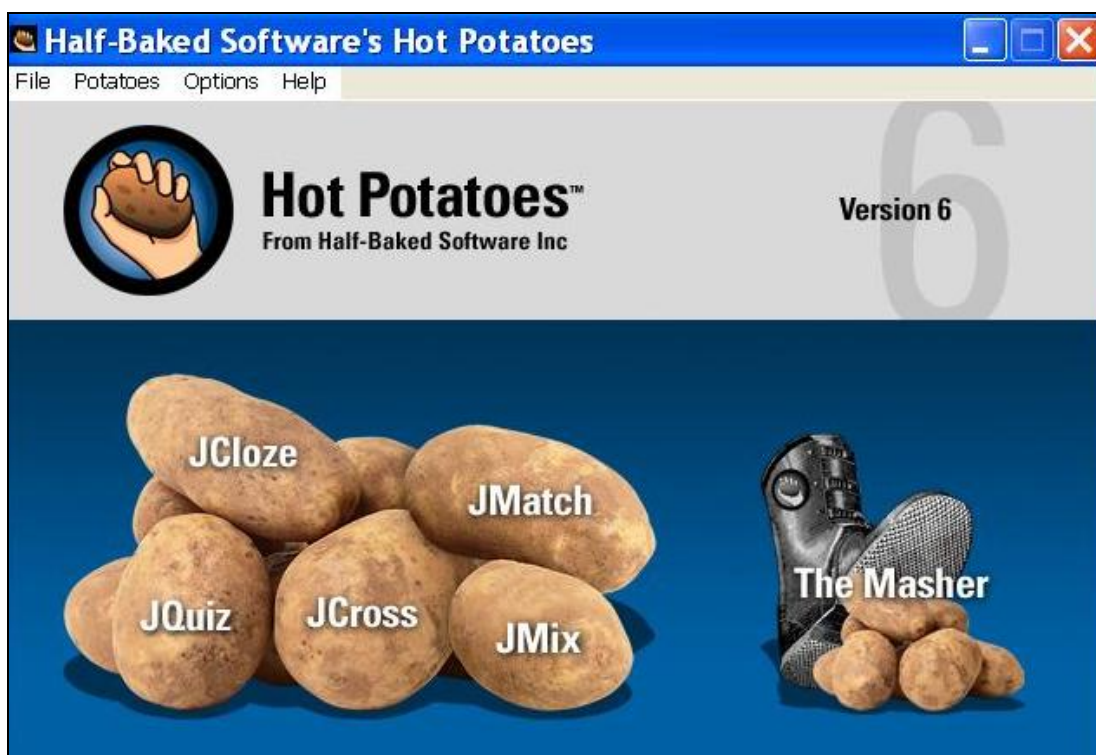


Бовтенко М.А.

Методические материалы к курсу «Компьютерная лингводидактика»

Рекомендации по созданию интерактивных упражнений
с помощью программы-оболочки
«Hot Potatoes»
(Версия 6.0. 1998 - 2003)

(для начинающих пользователей)



© 2004. Новосибирский государственный технический университет. Институт дистанционного образования. Центр лингвометодических информационных ресурсов

1. Общие сведения о программе	3
1.1. О программе	3
1.2. Авторы программы	3
1.3. Основные блоки программы	4
1.4. Стоимость и условия использования программы	4
1.5. Технические и программные требования	5
1.6. Установка программы	5
1.7. Регистрация программы	6
1.8. Интерактивный учебник по работе с программой	8
1.9. Использование различных языков	9
2. Создание упражнений	10
Основные этапы	10
Назначение кнопок на панели инструментов	10
2.1. Ввод данных	12
2.2. Настройка конфигурации	13
Оформление заданий	14
Настройка таймера	15
2.3. Преобразование данных в веб-страницу упражнения и сохранение файла упражнений	16
2.4. Сохранение исходного файла данных	18
2.5. Распечатка упражнений	19
2.6. Объединение упражнений в уроки и тематически блоки	19
3. Рекомендации по созданию упражнений (на основе текстового материала)	20
3.1. Викторина (JQuiz)	20
3.2. Заполнение пропусков (JCloze)	26
3.3. Установление соответствий (JMatch)	32
3.4. Кроссворд (JCross)	39
3.5. Восстановление последовательности (JMix)	45
3.6. Включение текста в упражнения	50
3.7. Экранная клавиатура	52
4. Размещение файлов данных и упражнений	53
5. Объединение упражнений в уроки или тематические блоки	54
5.1. Создание веб-страницы «Содержание» в текстовом редакторе MS Word	54
5.2. Настройка перехода к последующему упражнению с помощью настройки навигации	57
5.3. Автоматическое объединение упражнений в урок с помощью блока программы «The Masher» (Инструменты)	60
5.4. Автоматическое создание страницы «Содержание» с помощью блока программы «The Masher» (Инструменты)	67
6. Дополнительная информация	68
6.1. Раздел «Help» (Справка)	68
6.2. Веб-сайт программы	68

1. Общие сведения о программе

1.1. О программе

Hot Potatoes – инструментальная программа-оболочка, предоставляющая преподавателям возможность самостоятельно создавать интерактивные задания без знания языков программирования и привлечения специалистов в области программирования.

С помощью программы можно создать 10 типов упражнений на различных языках по различным дисциплинам с использованием текстовой, графической, аудио- и видеоинформации.

Особенностью этой программы является то, что созданные задания сохраняются в стандартном формате веб-страницы: для их использования ученикам необходим только веб-браузер (например, Internet Explorer); поэтому ученикам не нужна программа Hot Potatoes: она требуется только преподавателям для создания и редактирования упражнений.

Программа широко используется во всем мире для создания заданий для изучения любых дисциплин.

1.2. Авторы программы

Программа разрабатывалась в 1997-2003 г.г. в Центре информационных технологий в гуманитарном образовании Университета Виктории, Канада (<http://web.uvic.ca/hcmc>).

Авторы программы:

Stewart Arneil – HTML, JavaScript, программирование для Macintosh

Martin Holmes – HTML, JavaScript, программирование для Windows
(<http://www.mholmes.com>)

Hilary Street (компания «Interdesign Media») – графика.

Martin Holmes является автором последней, 6 версии программы, выпущенной в октябре 2003 года.

1.3. Основные блоки программы

Упражнения создаются с помощью 5 блоков программы (каждый блок может рассматриваться как самостоятельная программа):

1. JQuiz – Викторина – вопросы с множественным выбором ответа (4 типа заданий).
2. JCloze – Заполнение пропусков.
3. JMatch – Установление соответствий (3 типа заданий).
4. JCross – Кроссворд.
5. JMix – Восстановление последовательности.

Все упражнения выполняются в режиме тренировки (режим тестирования предусмотрен только для вопросов с множественным выбором ответа). Результат выполнения заданий оценивается в процентах. Неудачные попытки приводят к снижению оценки.

Шестая версия программы содержит также дополнительный блок Masher (Инструменты), который позволяет объединять созданные упражнения и другие учебные материалы в тематические блоки, уроки и учебные курсы.

1.4. Стоимость и условия использования программы

Программа предлагается в бесплатном (при соблюдении определенных условий) и платном варианте.

Бесплатно программа может использоваться государственными некоммерческими образовательными учреждениями **при условии**, что созданные с помощью программы **учебные материалы будут находиться в Интернете в свободном доступе**.

Блок программы «Инструменты» является платным – он приобретается и регистрируется отдельно от программы.

Платной программа является в случае:

1. Использования коммерческими образовательными учреждениями.
2. Взимания платы за использование созданных материалов.
3. Ограничения доступа к материалам тем или иным способом (единственное возможное ограничение – использование пароля при размещении упражнений на сайте www.hotpotatoes.net)
4. Использования в полном объеме дополнительного блока программы «Инструменты».

Коммерческими вопросами, связанными с распространением программы, занимается компания Half-Baked Software Inc. (<http://www.halfbakedsoftware.com>).

1.5. Технические и программные требования

Для создания упражнений в среде Windows необходимо:

- версия операционной системы Windows 98, ME, NT4, 2000 or XP;

* Знание языка гипертекстовой разметки документа (HTML) и JavaScript предоставляет больше возможностей для изменения конфигурации заданий – см. раздел «Для продвинутых пользователей» (For Power Users) справочной информации по работе с программой (Help), но не является обязательным требованием для создания упражнений.

- последние версии одного из веб-браузеров Internet Explorer 6+, Netscape 7+, Mozilla 1.4+, FireBird 0.7, и др.

- сервер (если вы хотите, чтобы созданные упражнения размещались в Интернете) или доступ в Интернет для размещения заданий, созданных с помощью программы, на сайте www.hotpotatoes.net (условия размещения на этом сайте представлены в разделе «General Introduction and help» (Введение) справочной информации по работе с программой).

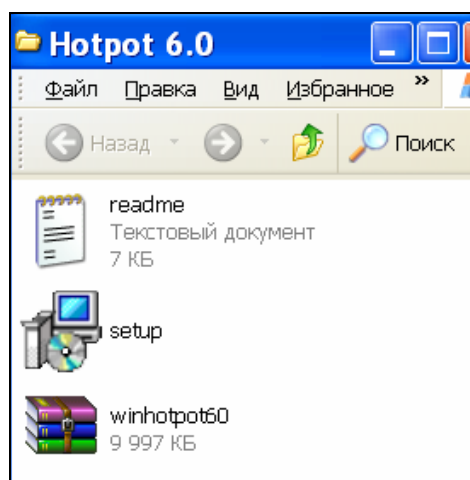
Для работы студентов необходим только веб-браузер. Сама программа студентам **НЕ НУЖНА**.

1.6. Установка программы

Программу можно скопировать с главной страницы сайта <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot>



В разделе Downloads при обращении к ссылке Hot Potatoes for Windows 98/ME/NT4/2000/XP (version 6.0.3, self-extracting, auto-installing zip file) программа копируется в папку Hotpot 6.0, в которую входят 3 файла:



Для установки программы нужно запустить файл setup (двойным щелчком левой кнопки мыши) и следовать инструкциям по установке. При установке программы все файлы копируются в папку программы, никаких **установок на уровне системы не происходит**.

Для удаления программы используется стандартная процедура удаления программ (Пуск – Панель управления – Установка и удаление программ).

1.7. Регистрация программы

Регистрация программы **бесплатная**.

Незарегистрированная копия программы предоставляет ограниченные возможности (например, можно создать не более 2 вопросов в упражнении и т.п.);

Зарегистрированная копия позволяет не только использовать все функции программы (за исключением блока «Инструменты»), но и своевременно получать дополнительную информацию о новых версиях программы.

Зарегистрировать программу можно на странице регистрации на сайте. На страницу регистрации можно выйти

1. с главной страницы сайта программы;
2. по адресу <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/register.htm>;
3. после установки программы – из главного меню.

Для этого нужно:

- запустить программу (Пуск – Все программы – Hot Potatoes);
- выбрать в пункте меню «Help»(Справка) подпункт «Register» (Регистрация);
- в диалоговом окне «Register» (Регистрация) выбрать кнопку «Get a key» (Получить регистрационный код);

** Если на одном компьютере с программой будет работать несколько пользователей, необходимо установить метку (т.е. щелкнуть левой кнопкой мыши в пустом квадратике – в нем появится галочка) рядом с сообщением «I am a network administrator ...» (Регистрация всех пользователей данного компьютера).*



- заполнить регистрационный бланк на сайте (при этом проверяется, прочли ли Вы условия лицензионного соглашения).

** Если Вы не хотите получать дополнительную информацию о программе, сделайте отметку в соответствующем пункте бланка.*

После получения **по электронной почте имени пользователя и регистрационного кода** необходимо:

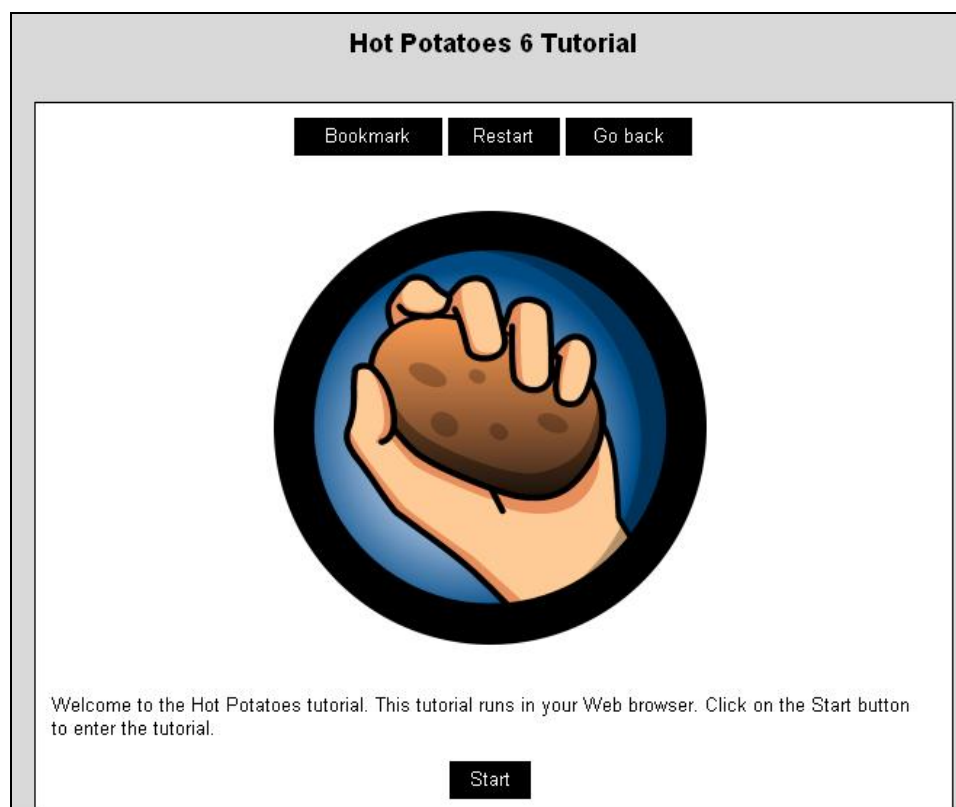
- запустить программу;
- выбрать в меню «Help» (Справка) подпункт «Register» (Регистрация) и ввести полученные имя и регистрационный код.

После регистрации в меню «Help» (Справка) **не будет** подпункта «Register» (Регистрация), а в подпункте «About» (О программе) будет указано имя пользователя, на которого зарегистрирована программа.

1.8. Интерактивный учебник по работе с программой

Для тех, кто впервые приступает к работе с программой, ее разработчиками подготовлен интерактивный учебник на английском языке, работая с которым можно выполнить упражнения, созданные с помощью программы, и самостоятельно создать одно из заданий.

Учебник запускается из главного меню: «Help» (Справка) – «Tutorial» (Учебник).

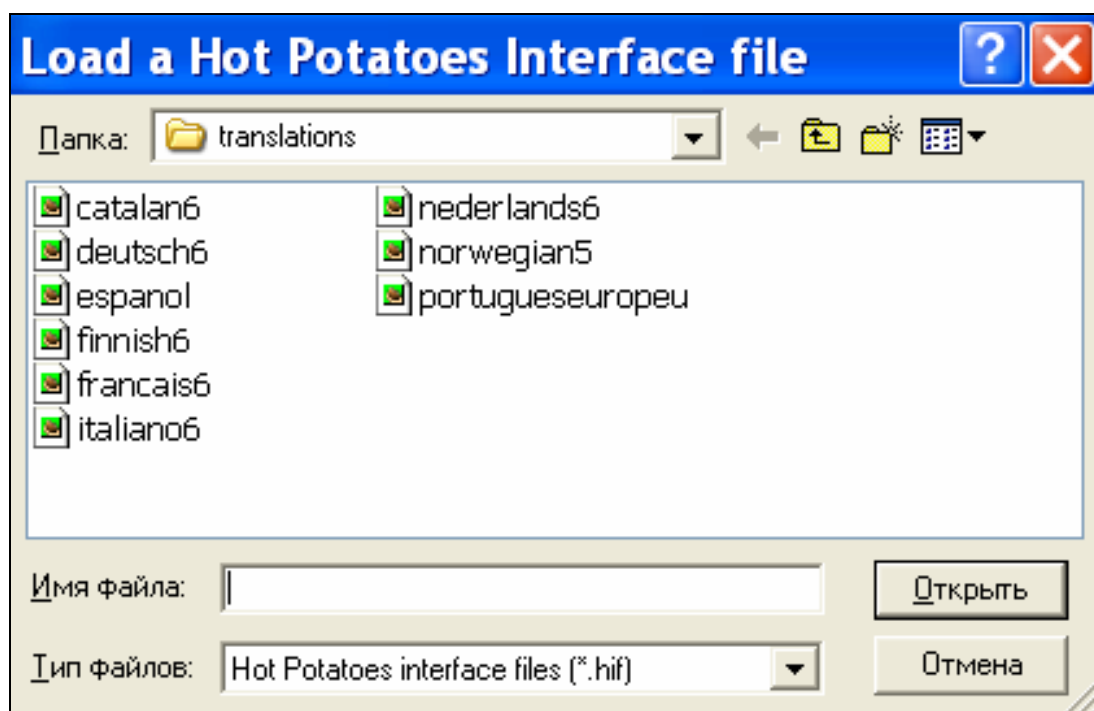


1.9. Использование различных языков

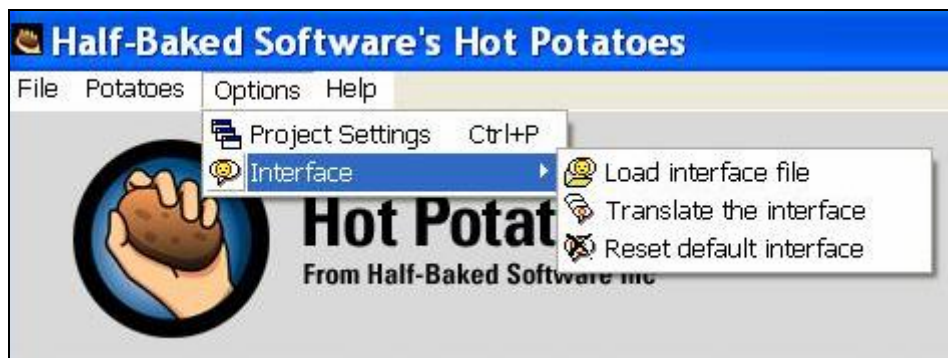
Язык упражнений (тексты упражнений, формулировок заданий и обратной связи) – любой, поддерживаемый стандартом Юникод.

Русский язык в 6 версии программы поддерживается операционными системами Windows 2000 и Windows XP.

Язык интерфейса программы по умолчанию английский. Другой язык можно установить при первом обращении к программе или изменить в любой момент, открыв файл с переводом интерфейса на нужный язык: меню «Options» (Настройки) – «Load interface file» (Загрузить файл интерфейса).



Восстановление исходного (английского) языка интерфейса осуществляется с помощью меню «Options» (Настройки) – «Reset Default Interface» (Восстановить первоначальный язык интерфейса).



Можно также сделать собственный перевод интерфейса, открыв окно «Translate the interface» (Перевести интерфейс) в этом же пункте меню «Options» (Настройки).

** Подробнее о переводе интерфейса см. в разделе «Для продвинутых пользователей» в справочной информации по работе с программой*

В седьмой версии программы авторы планируют возможность настройки языка интерфейса.

2. Создание упражнений

Основные этапы

Создание упражнения включает несколько этапов:

1. ввод данных;
2. настройка конфигурации упражнения (*подробнее о настройке конфигурации см. раздел 2*);
3. преобразование данных в упражнение – формат веб-страницы (HTML) – для последующей работы обучающихся и сохранение упражнения;
4. сохранение файла данных упражнения в формате конкретного блока программы (для возможного внесения изменений).

Кроме того, созданные упражнения и ответы можно

- распечатывать (*подробнее о распечатке упражнений см. в разделах 2.5. и 3.4.*);
- объединять в тематические блоки и уроки (*подробнее об объединении упражнений см. разделы 2.6. и 5*).

Назначение кнопок на панели инструментов

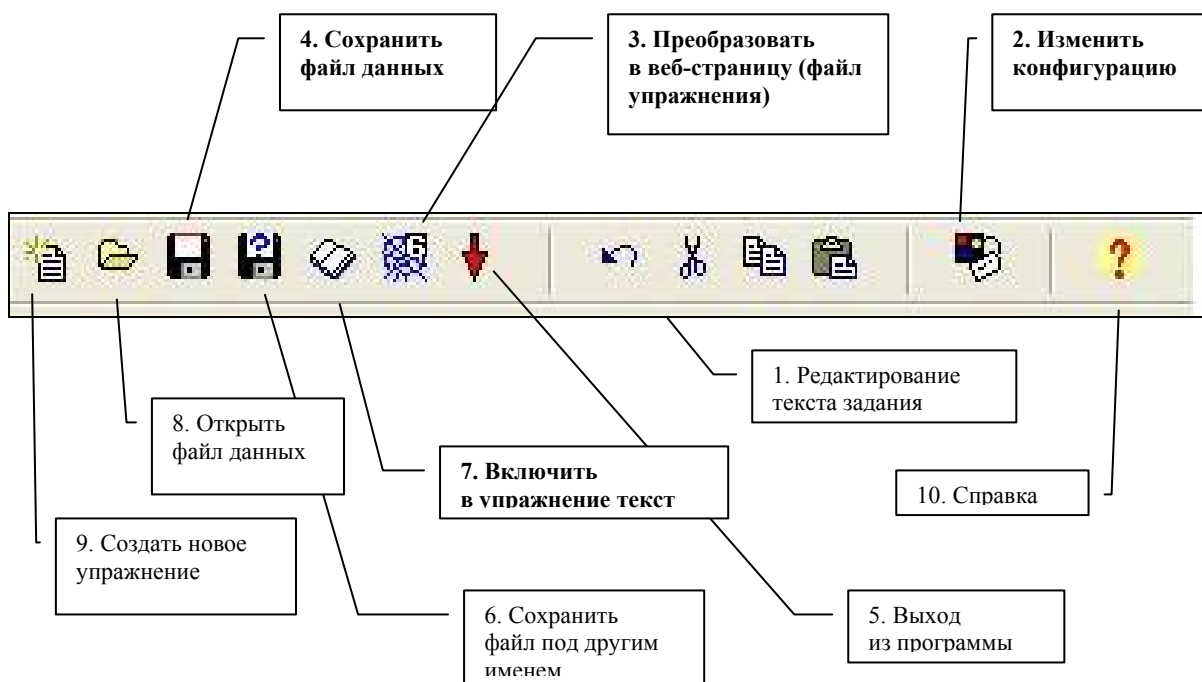
Кнопки на панели инструментов позволяют реализовать быстрый доступ к **основным** операциям создания упражнений, представленных в различных пунктах меню программы:

1. Редактирование текста упражнения – «Edit» (Правка) – стандартные кнопки: «cut» (вырезать), «copy» (копировать), «paste» (вставить), «delete» (удалить);
2. Настройка конфигурации упражнения – «Options» (Настройки) – «Configure output» (Настройка конфигурации упражнения);

3. Преобразование данных в веб-страницу (сохранение и просмотр упражнения) – «File» (файл) – «Create Web-page» (создать веб-страницу) – «Web-page for v6 browsers» (веб-страницу для браузеров версии 6);
4. Сохранение файла данных – «File» (файл) – «Save» (сохранить);
5. Выход из программы «Exit» (Выход),

а также ряд **дополнительных** функций:

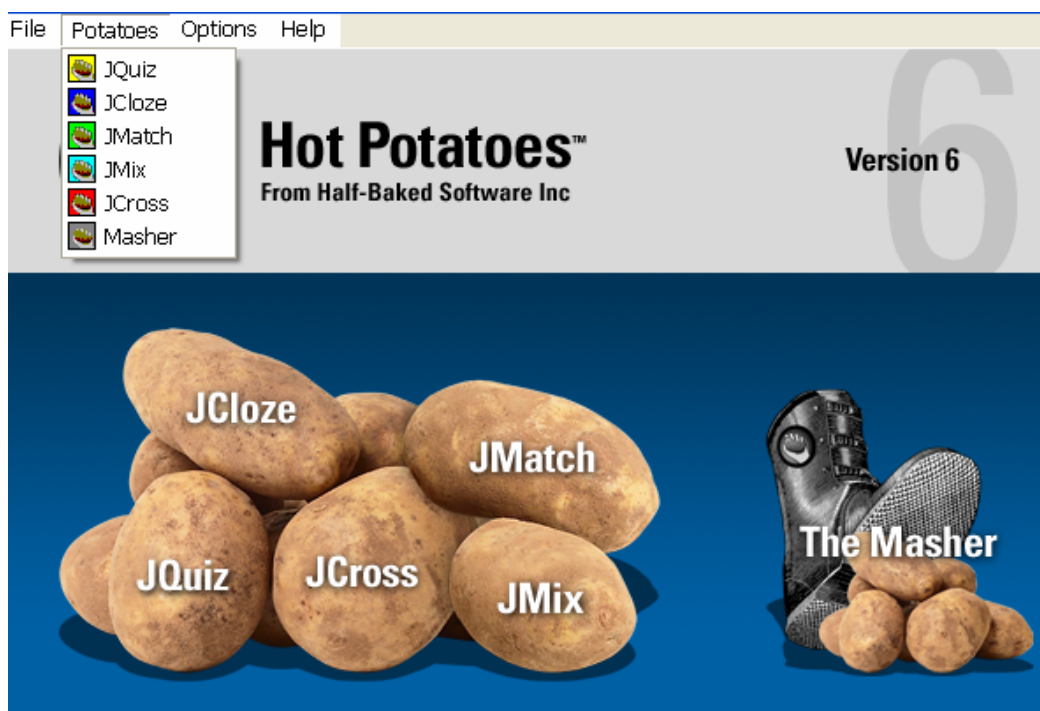
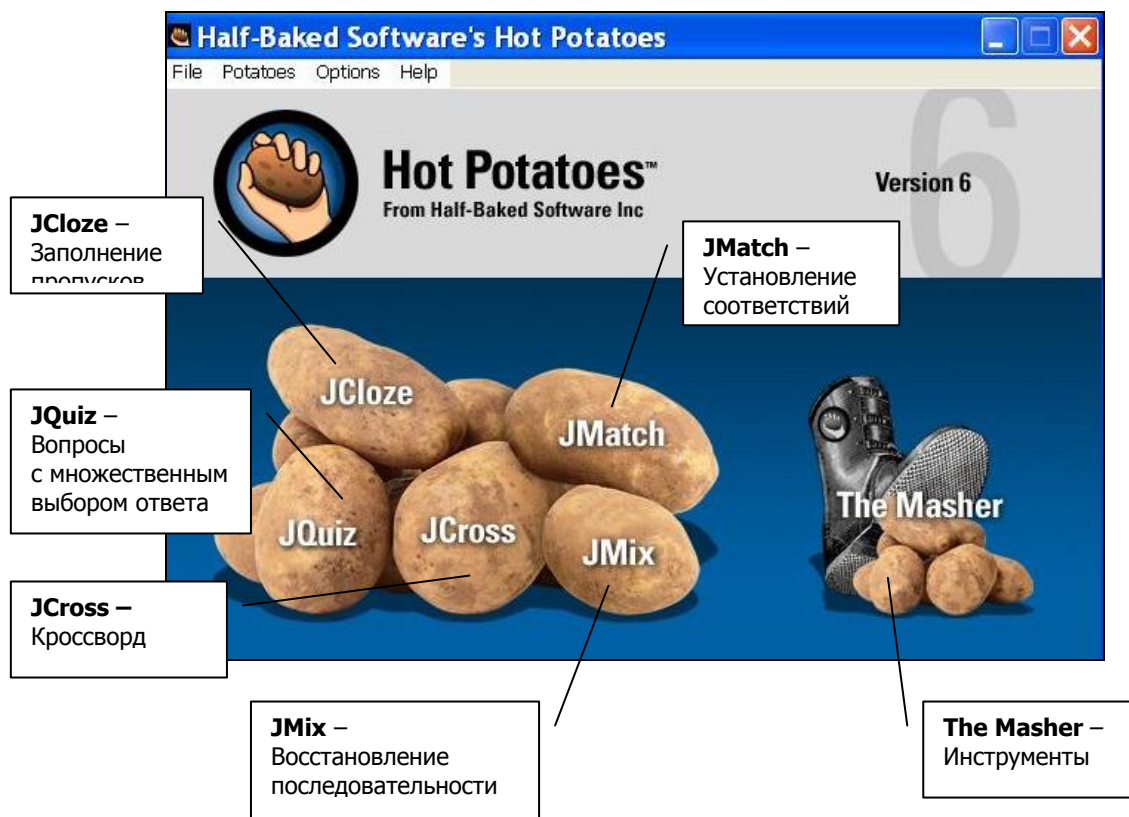
6. Сохранение файла данных под другим именем «Save as» (Сохранить как);
7. Включение текста в упражнение «Add reading text» (Включить текст);
8. Открытие файла данных существующего упражнения для редактирования «Open» (Открыть);
9. Создание нового упражнения в этом же блоке программы «New» (Создать);
10. Справка – «Help».



Кроме того, в ряде блоков программы на панель инструментов выносятся и другие кнопки – для быстрого доступа к операциям, необходимых только для создания определенных типов упражнений (например, автоматическое создание сетки кроссворда в JCross, выполнение заданий с помощью перемещения мышью в JMatch, вставка гиперссылок, рисунков, объектов и др.)

2.1. Ввод данных

1. Запустить программу Hot Potatoes;
2. Выбрать необходимый блок программы с помощью значков (картофелин) на экране или с помощью пункта меню «Potatoes» (Упражнения);



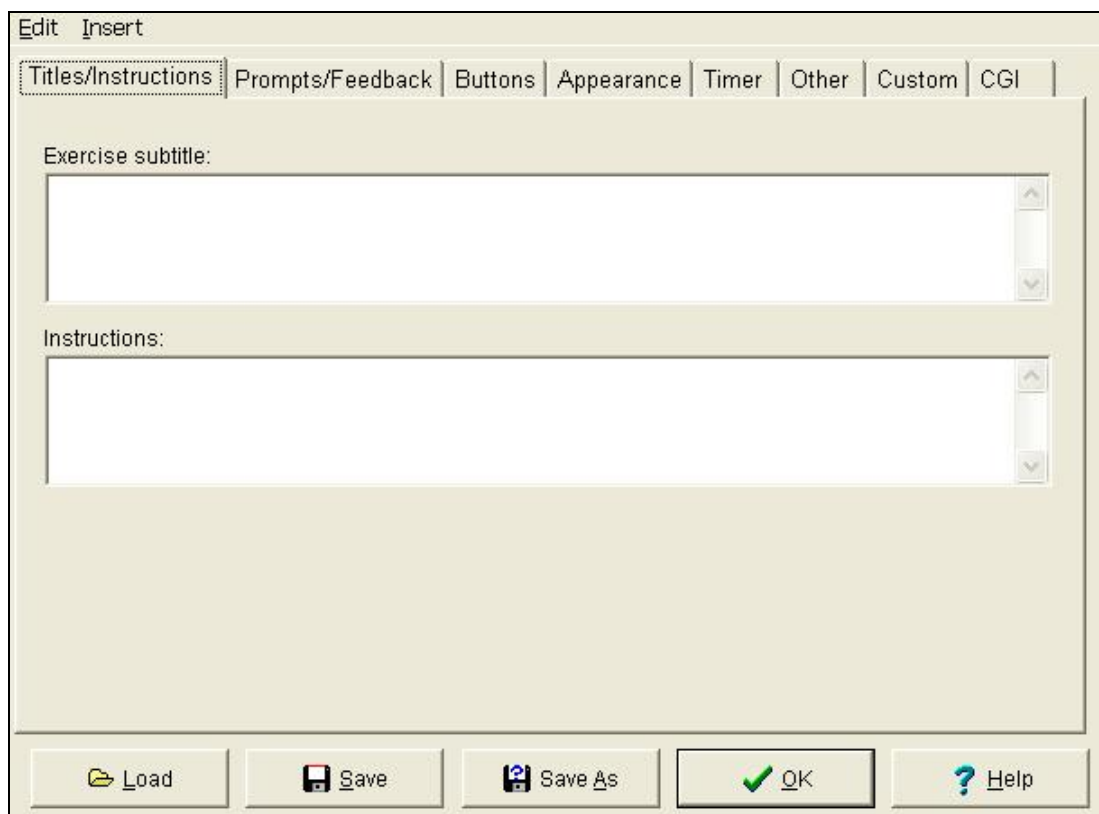
3. В рабочей области выбранного блока ввести языковой материал упражнения, а также дополнительные тексты, гиперссылки и иллюстративный материал (изображения, звук, видео). Тексты заданий можно ввести с помощью клавиатуры или скопировать из готовых файлов. **Наличие электронных копий текстов упражнений значительно ускоряет работу.*
4. При необходимости внести изменения в настройку конфигурации упражнения.

Подробные инструкции по работе с каждым типом заданий приведены в разделе 3.

2.2. Настройка конфигурации

В программе предусмотрена возможность дополнительной настройки конфигурации упражнений, которая включает настройки общие для всех заданий и дополнительные настройки, связанные со спецификой каждого типа упражнений.

Вход в режим настройки конфигурации осуществляется с помощью пункта меню «Options» (Настройки) – подпункт «Configure Output» (Конфигурация упражнения) или соответствующей кнопки на панели инструментов.



Чаще всего используемые **общие для всех заданий** настройки позволяют изменить:

- подзаголовки и инструкции к заданиям (вкладка Title/Instructions);
- тексты помощи и обратной связи (вкладка Prompts/Feedback);
- названия кнопок и их использование/не использование в упражнении (вкладка Buttons);
- оформление заданий – шрифт, цвет фона, текста и т.п. (вкладка Appearance);
- установка таймера, ограничивающего время выполнения задания (вкладка Timer).

Дополнительные изменения, как правило, представлены в окне вкладки «Other» (Другое).

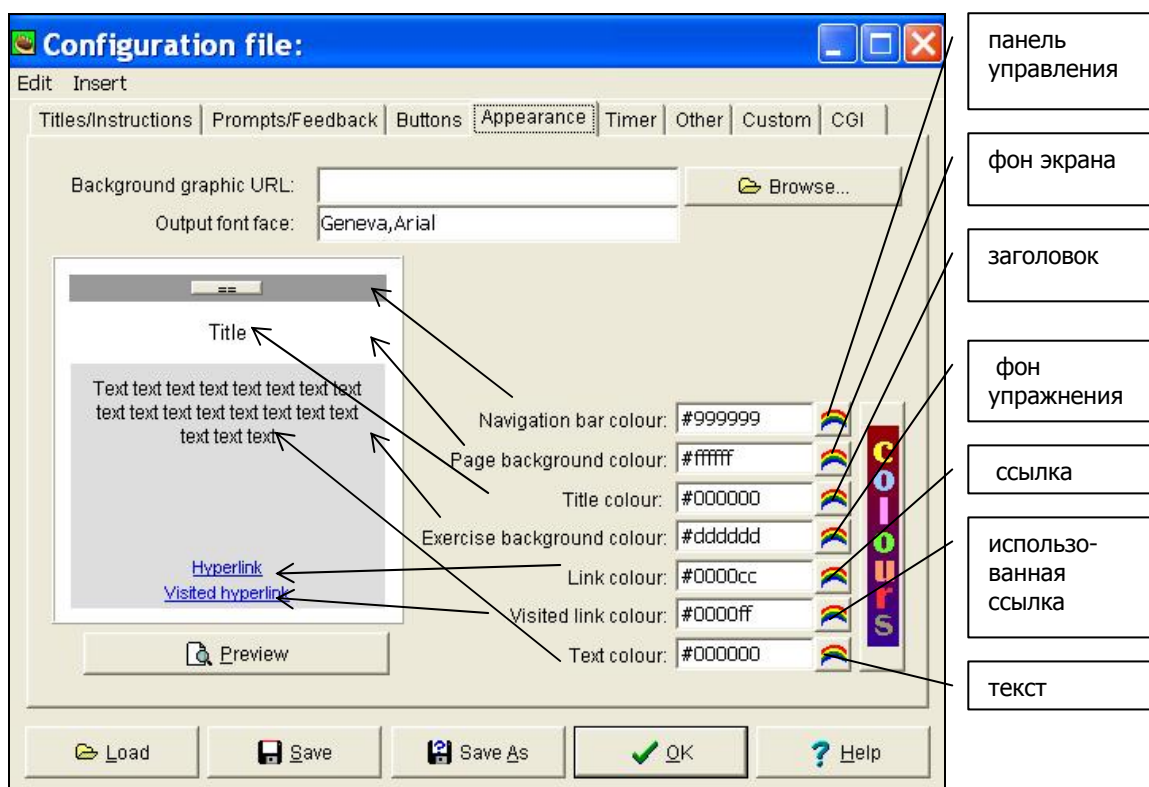
**Вкладки «Custom» и «CGI» предназначены для работы продвинутых пользователей.*

Большая часть текстовых настроек (заголовки упражнений, инструкции к заданиям, тексты обратной связи, названия кнопок навигации и т.п.) уже введена на английском языке; при необходимости их можно заменить любыми другими текстами на языке, используемом учащимися.

Оформление заданий

Чаще всего изменяется цветовое оформление задания вкладка «Appearance» (Оформление), поскольку по умолчанию в программе установлен белый фон страницы, серый фон текста задания и черный цвет букв.

Цвет каждого элемента упражнения задается с помощью стандартной цветовой палитры, которая вызывается нажатием кнопки рядом с полем нужного элемента (в поле цвет обозначен цифровым кодом). Все вносимые изменения сразу же отражаются на макете экрана упражнения в левой части окна настройки конфигурации:



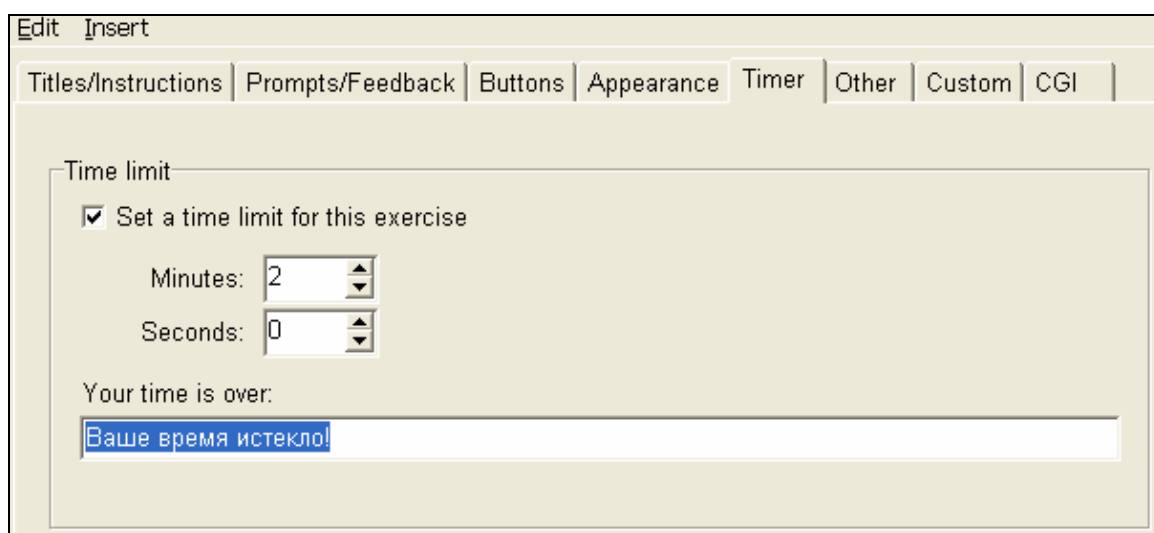
Измененную конфигурацию можно использовать только для данного задания – для этого нужно нажать на кнопку «OK».

Чтобы использовать созданную конфигурацию в других упражнениях программы, нужно сохранить файл конфигурации – кнопки «Save» (Сохранить файл конфигурации) и «Save as», а затем загружать его – кнопка «Load» (Загрузить файл конфигурации) в окне «Configuration file» (Файл конфигурации).

Настройка таймера

Для ограничения времени на выполнение упражнения необходимо в файле настройки конфигурации

- выбрать вкладку «Timer» (Таймер);



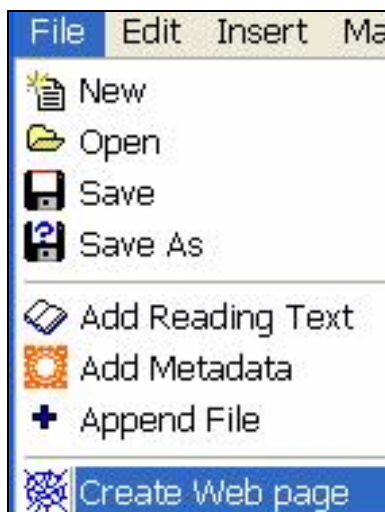
- в разделе «Time limit» (ограничение времени) установить метку «Set a time limit for this exercise» (Установить ограничение времени на выполнение данного упражнения»);
- ввести временные показатели в минутах и/ или секундах;
- впечатать в поле «You time is over» (Ваше время истекло) фразу, которая сообщала бы ученику о том, что у него больше нет времени для выполнения задания.

** Если ученик не укладывается в отведенное для выполнения упражнения время, упражнение загружается еще раз и выполняется сначала.*

2.3. Преобразование данных в веб-страницу упражнения и сохранение файла упражнений

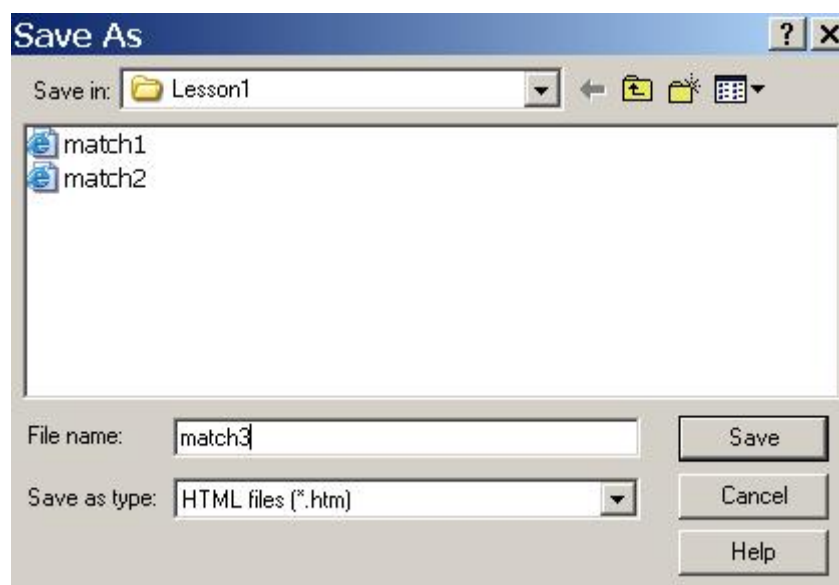
Введенные данные (задания и настройки конфигурации) необходимо преобразовать в формат упражнения – веб-страницу и сохранить.

Для этого в пункте меню «File» (Файл) используется подпункт «Create Web-page» (Создать веб-страницу) или соответствующая кнопка на панели инструментов (**Там, где предусматривается несколько форматов упражнения, в этом пункте меню и, соответственно на панели инструментов, появляются подпункты).*



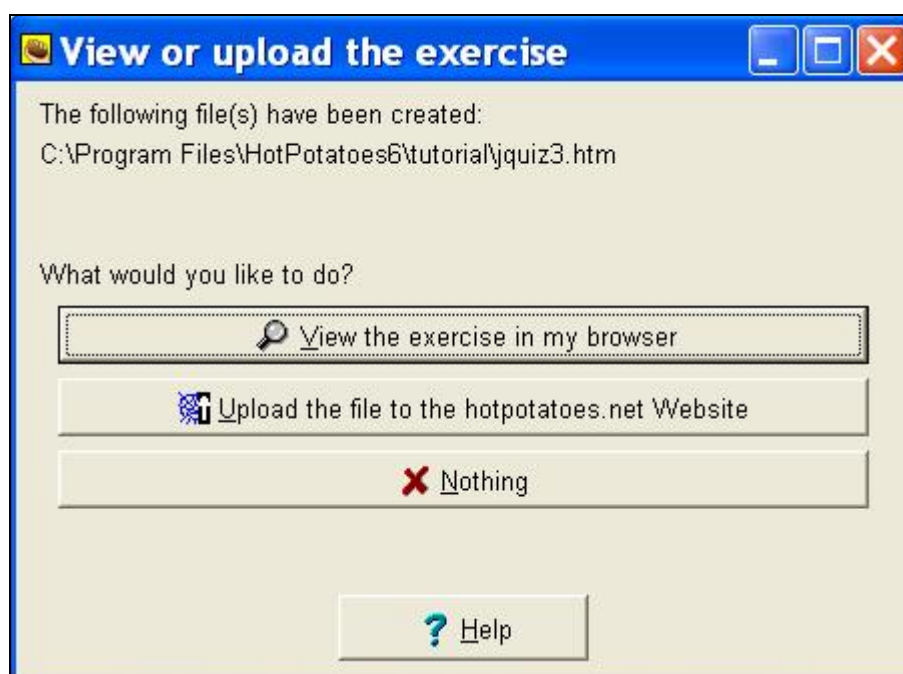
После выбора подпункта меню или нажатия на кнопку «Create Web-page» (Создать веб-страницу) появляется окно «Save as» (Сохранить как), в котором необходимо ввести имя файла упражнения и выбрать (создать) папку, в которой оно будет сохраняться.

**В имени файла желательно обозначить тему и порядковый номер упражнения; не рекомендуется использовать пробелы, поскольку это может вызвать проблемы при работе с некоторыми веб-браузерами.*



При нажатии кнопки «Save» (Сохранить) появляется еще одно диалоговое окно – «View or upload the exercise» (Просмотреть упражнение или разместить на сайте) с тремя вариантами дальнейших действий:

- просмотреть созданное упражнение в веб-браузере (View the exercise in my browser);
- разместить упражнение на сайте www.hotpotatoes.net (Upload the file to the hopotatoes.net Website);
- ничего не делать (Nothing).



При выборе **первого** варианта «View the exercise in my browser» (Просмотреть упражнение в веб-браузере), упражнение будет представлено в том виде, в котором с ним будет работать обучающийся.

Упражнение можно не только просмотреть, но и выполнить. После закрытия окна просмотра упражнения происходит возврат к рабочему экрану ввода данных.

Если после просмотра в упражнение необходимо внести какие-то изменения, это можно сделать после просмотра, а потом **обязательно еще раз преобразовать данные в упражнение и сохранить (заменить) созданный ранее файл упражнения** (эта процедура повторяется после любого внесения изменений в файл данных).

При выборе **второго** варианта (Разместить упражнение на сайте www.hotpotatoes.net) необходимо соблюдать условия использования сайта www.hotpotatoes.net

При выборе **третьего** варианта (Ничего не делать) файл сохраняется без предварительного просмотра упражнения, и происходит возврат к рабочему экрану ввода данных.

2.4. Сохранение исходного файла данных

Поскольку в готовые упражнения (веб-страницы) изменения внести уже нельзя, все изменения (языкового материала и конфигурации) делаются в исходном файле данных.

Для того чтобы впоследствии можно было изменять созданные упражнения (редактировать языковой материал или конфигурацию), необходимо сохранить файл данных.

Это можно сделать:

- после завершения ввода данных и настройки конфигурации;
- после просмотра созданной веб-страницы;
- при выходе из программы.

Файл данных сохраняется стандартным способом: с помощью пункта меню «File» (Файл) и подпунктов «Save» (Сохранить) или «Save as» (Сохранить как) или соответствующих кнопок на панели инструментов.

Файл данных для каждого блока программы (каждого типа упражнений) имеет свое расширение и цвет пиктограммы.

**Файл данных упражнений, объединенных в один урок или тематический блок помощью блока «Инструменты», обозначается пиктограммой программы «Инструменты».*

упражнение		пиктограмма	расширение имени файла
JQuiz	Викторина (множественный выбор ответа)		*.jqz
JCloze	Заполнение пропусков		*.jcl
JCross	Кроссворд		*.jcw
JMix	Восстановление последовательности		*.jmx
JMatch	Установление соответствий		*.jmt
Masher	Инструменты		*.jms

Для того чтобы можно было легко ориентироваться в файлах данных и упражнений рекомендуется файлам данных **и** файлам упражнений **давать одинаковые имена** и **хранить файлы данных в одной папке с созданными упражнениями**.

2.5. Распечатка упражнений

Все упражнения можно распечатать; при распечатке упражнений из файлов данных задания печатаются с ответами. При этом все задания (кроме кроссворда) копируются программой в буфер обмена, а затем стандартными способами вставляются в текстовый документ и распечатываются с помощью текстового редактора.

Кроссворд распечатывается из веб-браузера как веб-страница, специально созданная для печати (*подробнее о распечатке кроссвордов см. в разделе 3.4.*).

2.6. Объединение упражнений в уроки и тематически блоки

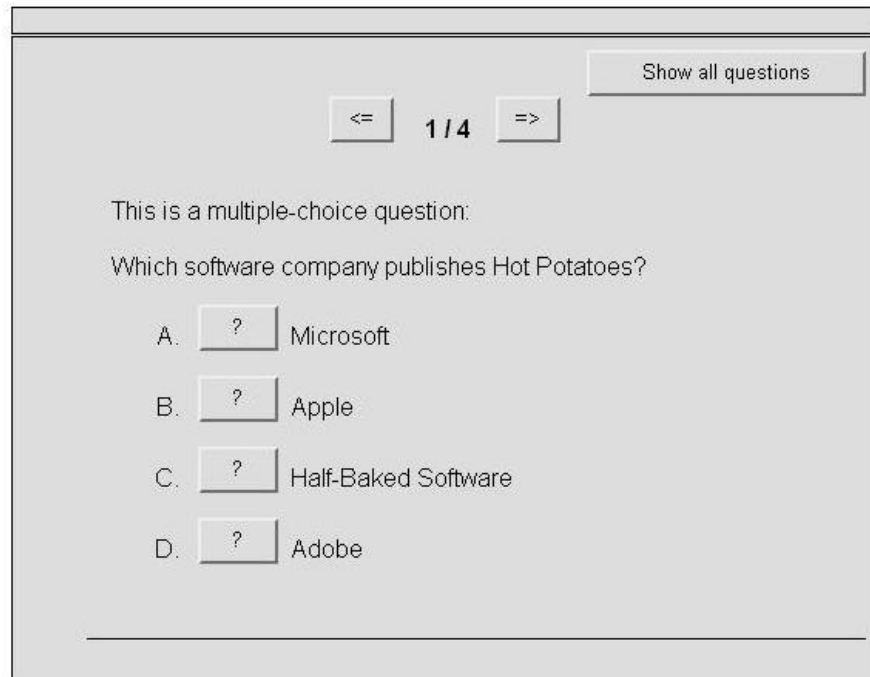
Созданные упражнения можно объединить в тематические блоки, уроки и серии уроков различными способами (*подробнее см. в разделе 5*). Блок программы «The Masher» (Инструменты) позволяет сделать это автоматически и объединять упражнения не только в уроки, но и в серии уроков, включать в уроки материалы, созданные с помощью других программ, и объединять материалы в учебные курсы.

3. Рекомендации по созданию упражнений (на основе текстового материала)

3.1. Викторина (JQuiz)

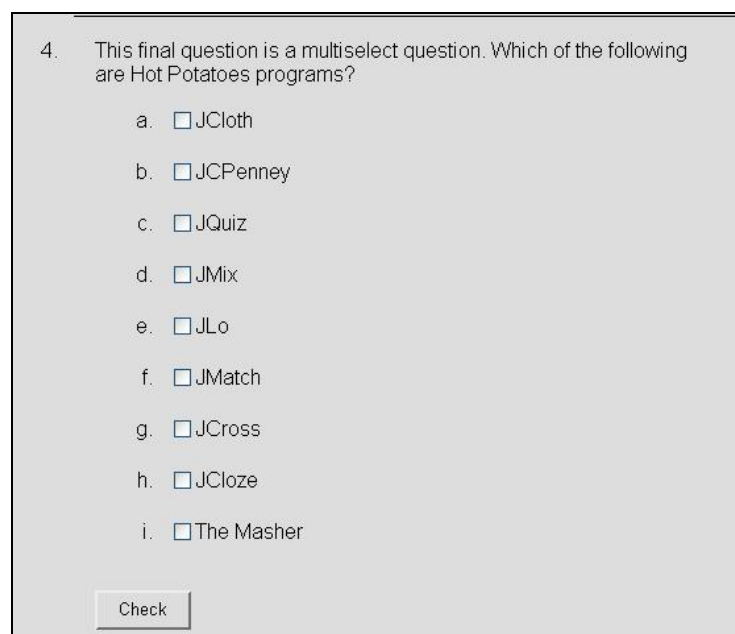
С помощью этого блока программы могут быть созданы упражнения на основе вопросов и различных вариантов представления ответов:

- «множественный выбор» (multiple choice) – один правильный ответ из нескольких вариантов ответов;



The screenshot shows a web-based quiz interface. At the top right is a button labeled "Show all questions". In the center, there are navigation buttons: "<=", "1 / 4", and "=>". Below these, the text reads: "This is a multiple-choice question:" followed by the question "Which software company publishes Hot Potatoes?". There are four options, each with a radio button (represented by a box with a question mark) and the company name: A. Microsoft, B. Apple, C. Half-Baked Software, and D. Adobe.

- выбор нескольких правильных ответов (multi-select);



The screenshot shows a web-based quiz interface for a multi-select question. The question is numbered "4." and reads: "This final question is a multiselect question. Which of the following are Hot Potatoes programs?". There are nine options, each with a checkbox and the program name: a. JCloth, b. JCPenney, c. JQuiz, d. JMix, e. JLo, f. JMatch, g. JCross, h. JCloze, and i. The Masher. At the bottom left is a button labeled "Check".

- «краткий ответ» (short answer) – краткий ответ открытого типа (вводится с помощью клавиатуры);

A Quiz made with JQuiz

Choose the correct answer for each question.

117

What's the maximum number of answers you can include in a multiple-choice quiz question?

Check Hint Show answer

Next example

- «смешанный» (hybrid) вариант ответа – объединяет вопросы с ответом открытого типа и множественным выбором ответа: после неоднократного ввода неверного ответа (возможное количество неверных ответов устанавливается при создании упражнения) задание с кратким ответом трансформируется в задание множественного выбора.

Example JQuiz exercise showing all four question types

314

Which program is used to make gap-fill exercises?

Check Hint Show answer

Example JQuiz exercise showing all four question types

Sorry! Try again.

Show all questions

Which program is used to make gap-fill exercises?

A. ? JCloze

B. ? JCross

C. ? JQuiz

D. ? JMix

E. ? JMatch

Тип ответа в упражнении может быть один и тот же для всех вопросов или изменяться для каждого вопроса или группы вопросов.

Количество вопросов в упражнении не ограничено.

При выполнении упражнения с помощью специальной кнопки в правой верхней части экран ученик с может сделать выбор между выводом на экран одного вопроса (Show question one by one) или всех вопросов сразу (Show all the questions).

Ввод данных

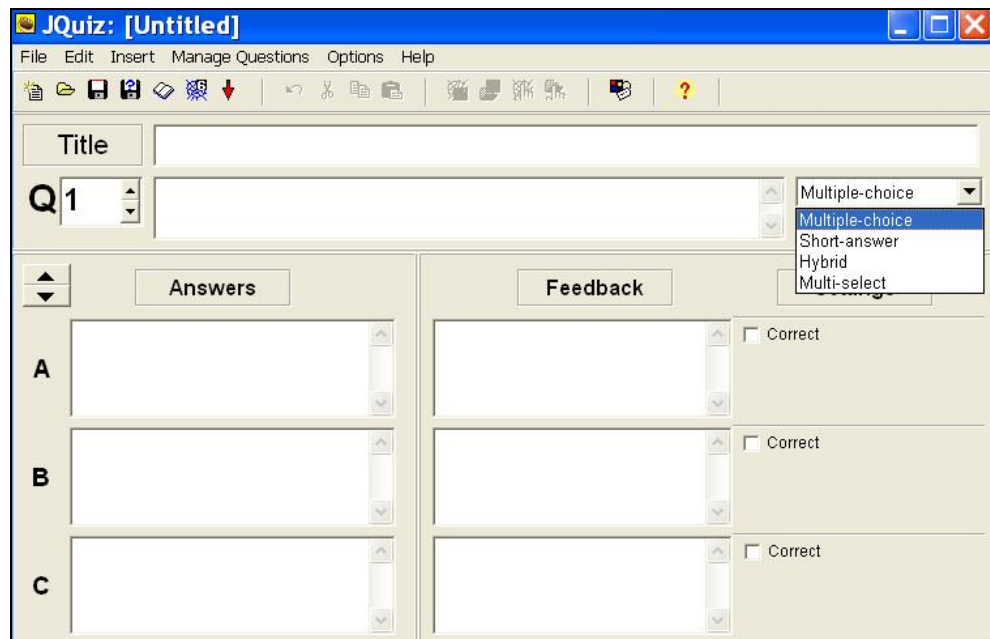
1. Запустить программу Hot Potatoes, выбрать «JQuiz» на экране или в меню «Potatoes» (Упражнения)– откроется рабочее окно этого блока программы.

1. Ввести заголовок упражнения (поле «Title»);
2. Ввести вопрос в поле («Q») и ответы (поле «Answers»).
- 3.

The screenshot shows the JQuiz software interface. At the top is a menu bar with 'File', 'Edit', 'Insert', 'Manage Questions', 'Options', and 'Help'. Below the menu is a toolbar with various icons. The main window is divided into several sections:

- Title:** A text field containing 'A Quiz made with JQuiz'.
- Q1:** A question field containing 'What's the maximum number of answers you can include in a multiple-choice quiz question?'. To its right is a dropdown menu set to 'Multiple-choice'.
- Answers:** A list of four answer options: 'four', 'five', 'unlimited', and an empty field labeled 'D'.
- Feedback:** A list of four feedback messages: 'It's more than that!', 'It's more than five!', 'Correct! You can include as many answers as you like for any JQuiz question.', and an empty field.
- Settings:** A column of checkboxes for 'Correct' next to each feedback message.

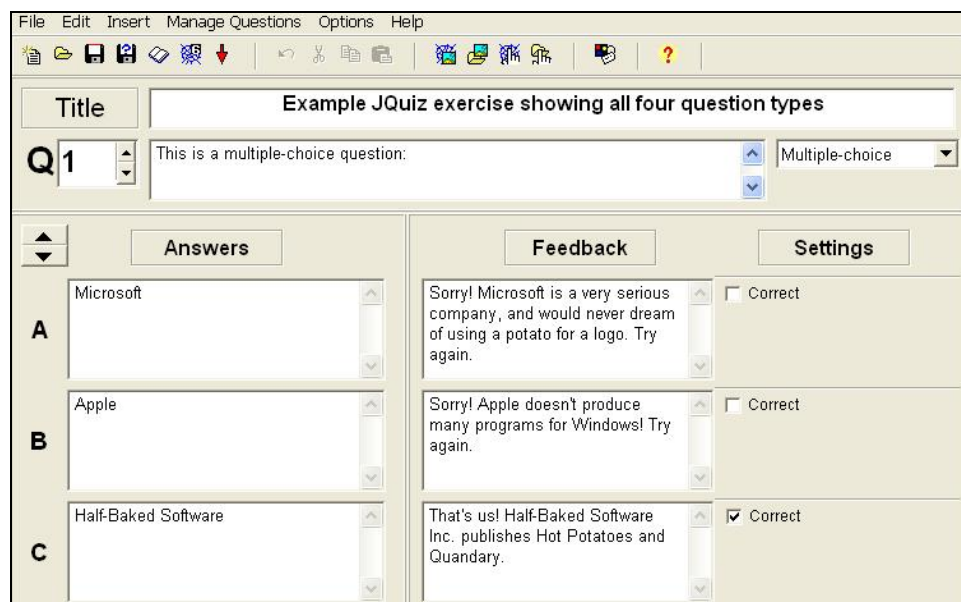
3. Выбрать из раскрывающего списка справа от поля «Q» (Вопрос) тип ответа: «multiple choice» (множественный выбор) – установлен по умолчанию; «multi-select» (несколько правильных ответов); «short answer» (краткий открытый ответ), «hybrid» (смешанный).



4. Отметить правильный/ные ответ/ты в поле «Correct» (Правильно).

** В вопросе с кратким открытым ответом может быть как один, так и несколько вариантов правильного ответа.*

5. При необходимости ввести комментарии к ответам (как ко всем, так и к отдельным, например, только к неправильным) в поле «Feedback» (Обратная связь):



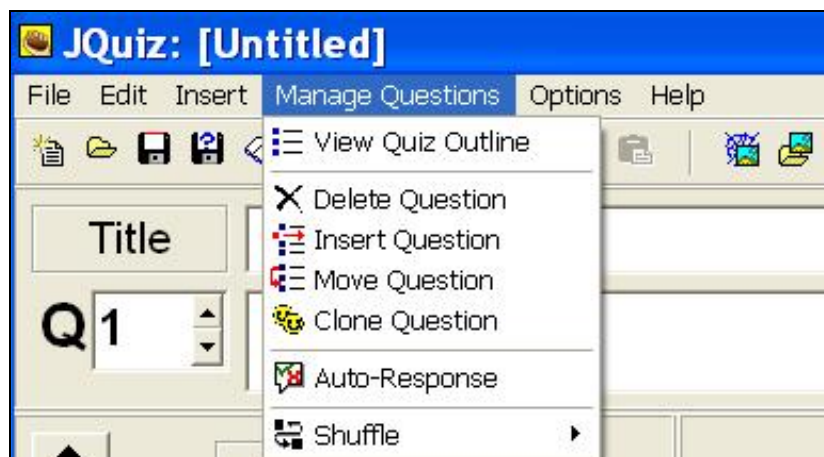
Для перехода к следующему вопросу используются стрелки рядом с полем номера вопроса.

Вопросы на экран можно выводить как по одному, так и все сразу.

- установить определенное количество вопросов, которое выводится на экран (один вопрос, несколько вопросов или все вопросы сразу; если число

вопросов не установлено, то выбор – «показать один вопроса или все сразу»– делается учеником).

Редактирование упражнения производится с помощью пункта меню «Manage Questions» (Редактирование), который включает следующие подпункты: просмотр всех вопросов (View Quiz Outline), удаление (Delete Questions), копирование (Clone Question), перемещение (Move Questions), вставка вопросов (Insert Question), изменение порядка вопросов и ответов в вопросе (Shuffle):



6. После ввода данных и редактирования упражнения необходимо преобразовать данные в упражнение (веб-страницу) – см. раздел 2.3
7. . Сохранить файл данных – см. раздел 2.4.

После этого можно:

- а) Создать новое упражнение в этом же блоке программы «File» (Файл) – «New» (Создать) или соответствующая кнопка на панели инструментов;
- б) закрыть этот блок программы и перейти к другому блоку на главном экране программы Hot Potatoes;
- в) завершить работу с программой Hot Potatoes.

Дополнительные возможности

Настройка конфигурации

В викторине предоставляется множество возможностей для настройки конфигурации упражнений. Выбрав вкладку «Other» (Другое) в окне «Configure Output» (Настройка конфигурации) можно:

- менять порядок вопросов при каждой загрузке упражнения;
- показывать количество вопросов, на которых был дан правильный ответ с первой попытки;
- показывать общую оценку после каждого правильного ответа;
- учитывать регистр букв (строчные, прописные) при проверке ответа.
- показывать список других возможных верных ответов;

- установить количество попыток ввода краткого ответа после которых задание трансформируется в вопрос с множественным выбором ответа (настройка используется в ответах смешанного типа);
- использовать экранную клавиатуру (для кратких ответов);
- выводить на экран заданное количество вопросов.

Кроме того, продвинутые пользователи могут использовать возможности оценки степени правильности ответа; учета частично правильных ответов; включения режима тестирования.

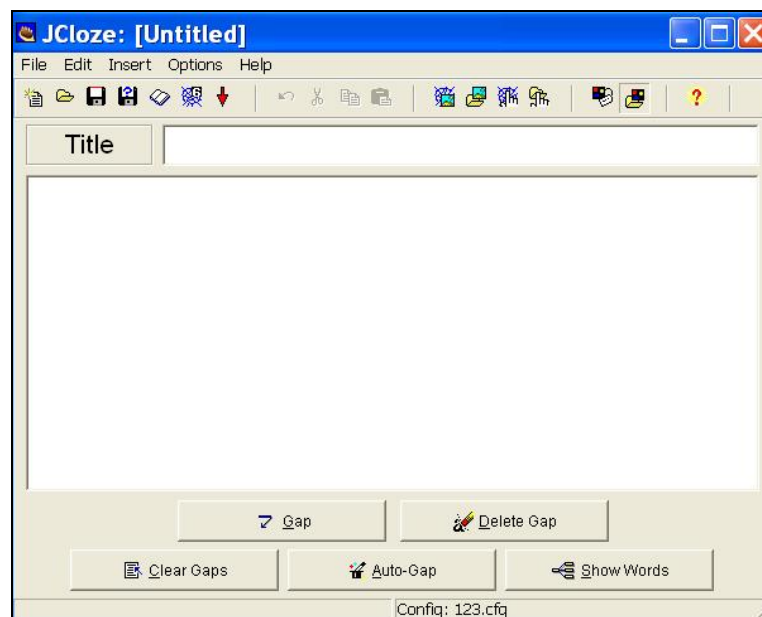
Для использования дополнительных возможностей в викторине необходимо выбрать режим продвинутого пользователя «Advanced mode» в пункте меню «Options» (Настройки) – «Mode» (Режим).

Инструкции для продвинутых пользователей представлены в соответствующем разделе («For power-users») Справки программы.

3.2. Заполнение пропусков (JCloze)

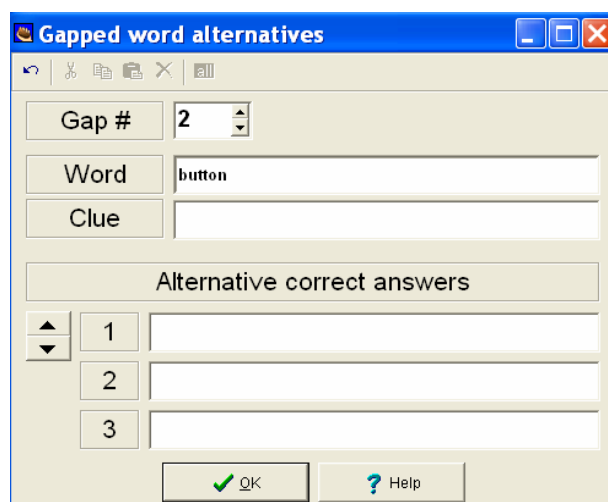
Ввод данных

1. Запустить программу Hot Potatoes, выбрать «JCloze» на экране или в меню «Potatoes» (Упражнения)– откроется рабочее окно этого блока программы.
2. Ввести заголовок упражнения (поле «Title»).
3. Ввести текст, в котором будут сделаны пропуски слов или букв в словах (большое поле под полем заголовка). Текст вводится с помощью клавиатуры или копируется из любого документа.



4. Отметить слова или буквы, которые будут пропущены в упражнении. Для этого нужно выделить нужное слово или его часть и нажать на кнопку «Gap» (Пропуск).

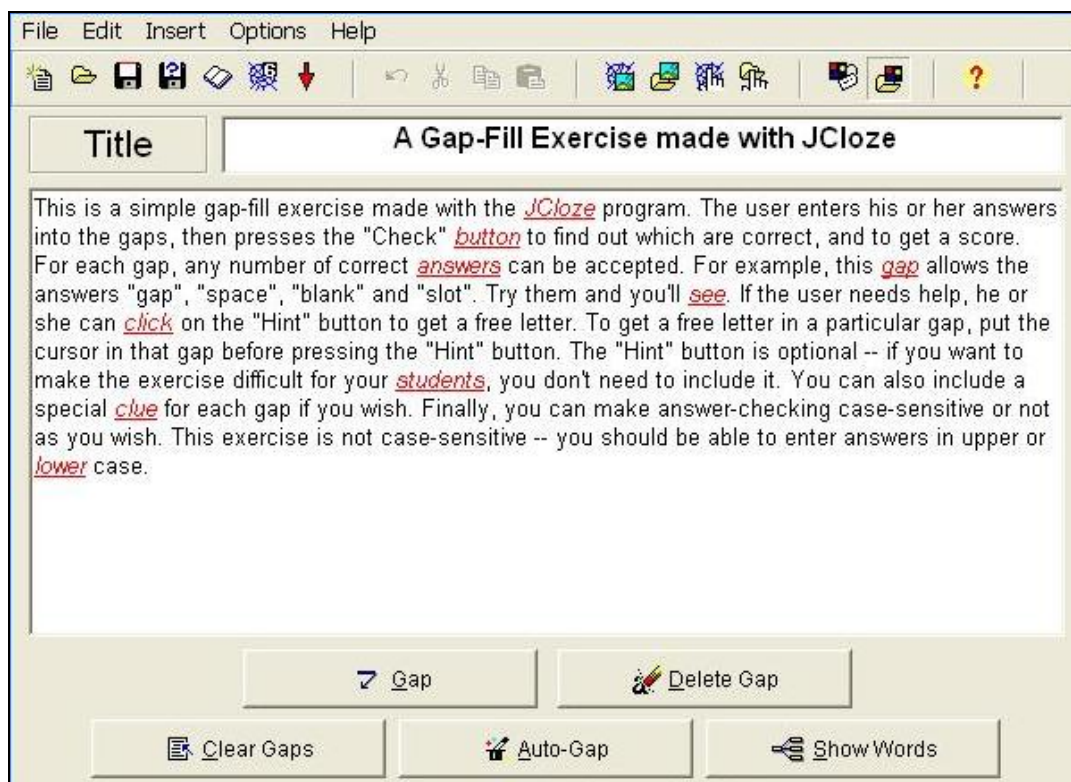
В поле «Gapped words alternatives» (Варианты пропущенных слов – Пропуски) отмеченное слово будет указано в поле «Word» (Слово), в поле «Gap#» (Номер пропуска) будет указан порядковый номер пропущенного в тексте слова.



Если не будут вводиться подсказки для учеников или варианты ответов, то можно нажать кнопку ОК и продолжить отмечать пропущенные слова в тексте.

Слова (буквы), отмеченные как пропуски, автоматически выделяются в тексте красным цветом и подчеркиваются:

Последовательность выбора слов для пропусков в тексте **не имеет значения**, поскольку все пропущенные слова нумеруются автоматически от начала текста.



Редактирование упражнения

Кнопки «Delete Gap» (Удалить пропуск) и «Clear Gaps» (Очистить - Удалить все пропуски) позволяют изменить слова, которые будут пропущены в упражнении.

Кнопка «Show words» (Показать пропущенные слова) позволяет перейти к диалоговому окну «Gapped words alternatives» (Варианты пропущенных слов) и отредактировать подсказки или альтернативные варианты правильных ответов, выбирая пропущенные слова по порядковому номеру.

5. По усмотрению преподавателя пропущенные слова можно выводить или не выводить на экран:

Gap-fill exercise

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

answers button click clue gap JCloze lower see students

This is a simple gap-fill exercise made with the [?] program. The user enters his or her answers into the gaps, then presses the "Check" to find out which are correct, and to get a score. For each gap, any number of correct can be accepted. For example, this allows the answers "gap", "space", "blank" and "slot". Try them and you'll . If the user needs help, he or she can on the "Hint" button to get a free letter. To get a free letter in a particular gap, put the cursor in that gap before pressing the "Hint" button. The "Hint" button is optional – if you want to make the exercise difficult for your [?], you don't need to include it. You can also include a special [?] for each gap if you wish. Finally, you can make answer-checking case-sensitive or not as you wish. This exercise is not case-sensitive – you should be able to enter answers in upper or case.

Gap-fill exercise

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

1. This exercise is created with .
2. Like all the other Hot Potatoes, JCloze allows you to control the on the Web page, so you can change the appearance of your pages quite easily.
3. You can also insert code directly into Hot Potatoes programs, to create effects like this numbered list of questions.
4. If you want to create a set of numbered like this, but you want students to be able to check each question individually, you should use JQuiz instead of JCloze.

Для того чтобы вывести пропущенные слова на экран, необходимо в настройке конфигурации (Configure Output) выбрать вкладку «Other» (Другое) и установить метку «Include word list with text» (Вывести список пропущенных слов на экран). Если эта метка не установлена, пропущенные слова на экран не выводятся.

☒ Include word list with text
☐ Make answer-checking case-sensitive
☐ Include a keypad to help the student type non-roman characters

Дополнительные возможности

Подсказки и варианты правильных ответов

В диалоговом окне «Gapped words alternatives» (Варианты правильных ответов) в поле «Clue» (подсказка) можно ввести подсказку к пропущенному слову (перевод, синоним, антоним, толкование), к которым можно обратиться при выполнении упражнения. Кроме того, при необходимости в полях «Alternative correct answers» (Варианты правильных ответов) – можно ввести варианты правильных ответов.

** Варианты правильных ответов и подсказки можно вводить не ко всем словам.*

Gap # 7
 Word students
 Clue The people you teach.
 Alternative correct answers
 1 users
 2 class
 3 pupils
 OK Help

Если в упражнение были введены подсказки, то они будут вызываться нажатием на кнопку «?» рядом с каждым словом, для которого была предусмотрена подсказка.

Gap-fill exercise

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

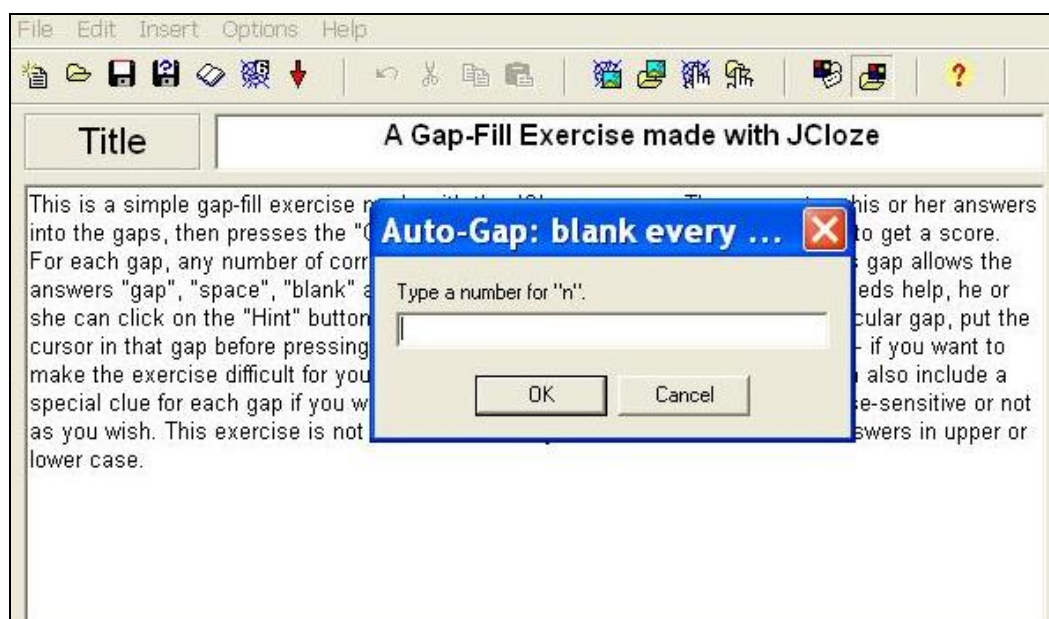
Something you press or click on to make something happen in a computer program.

OK

This is a simple gap-fill exercise made with the [?] p
 answers into the gaps, then presses the "Check" [?] et a
 score. For each gap, any number of correct [?] can be accepted. For example, this [?]
 allows the answers "gap", "space", "blank" and "slot". Try them and you'll [?]. If the user needs help,
 he or she can [?] on the "Hint" button to get a free letter. To get a free letter in a particular gap, put
 the cursor in that gap before pressing the "Hint" button. The "Hint" button is optional -- if you want to make the
 exercise difficult for your [?] [?], you don't need to include it. You can also include a special
 [?] [?] for each gap if you wish. Finally, you can make answer-checking case-sensitive or not as
 you wish. This exercise is not case-sensitive -- you should be able to enter answers in upper or [?]
 case.

Автоматическое создание пропусков

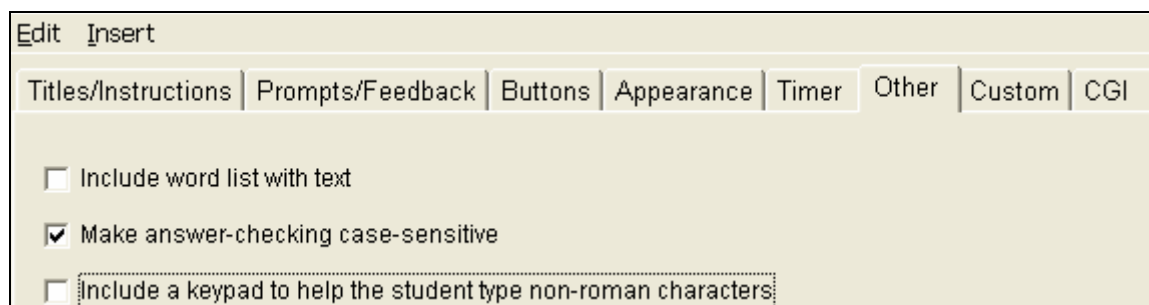
Программой предусмотрен режим автоматического создания пропусков. Он вызывается с помощью кнопки «Auto-Gap» (Автопропуск). В диалоговом окне «Auto-Gap» (Автопропуск) необходимо указать порядковый номер слов, которые будут пропущены: например, каждое второе слово, каждое пятое и т.п. в поле «Type a number for "n"» (Введите порядковый номер).



Учет регистра (прописные / строчные буквы) при оценке ответов

В настройке конфигурации можно установить или отключить учет использования прописных или строчных букв при оценке правильности введенных ответов.

Для этого необходимо в окне «Configuration file» (Файл конфигурации) выбрать вкладку «Other» (Другое) и установить или снять метку «Make answer-checking case sensitive» (Учет регистра при оценке ответов)



Кроме того, в этом упражнении можно вывести на экран клавиатуру для того, чтобы ученик не печатывал слова, а вводил буквы с помощью мыши. Подробнее об экранной клавиатуре см. раздел 3.7)

6. После ввода данных и редактирования упражнения необходимо преобразовать данные в упражнение (веб-страницу) – см. раздел 2.3
7. Сохранить файл данных – см. раздел 2.4.

После этого можно:

- а) Создать новое упражнение в этом же блоке программы «File» (Файл) – «New» (Создать) или соответствующая кнопка на панели инструментов;
- б) закрыть этот блок программы и перейти к другому блоку на главном экране программы Hot Potatoes;
- в) завершить работу с программой Hot Potatoes.

3.3. Установление соответствий (JMatch)

Соответствия в подобного рода упражнениях устанавливаются, как правило, между следующими элементами:

слово – синоним
 слово – антоним
 фраза – толкование
 слово – определение
 слово – перевод
 слово – изображение
 слово – звуковая форма и т.п.

В данной программе этот тип упражнений также включает задания на восстановление последовательности элементов. В этом случае соответствия устанавливаются между порядковыми номерами и необходимой последовательностью слов или предложений.

(1) First:	Start a Hot Potato.
(2) Second:	Enter your data.
(3) Third:	Save your data.
(4) Fourth:	Set the correct configuration.
(5) Fifth:	Click on "File / Create Web page".

Упражнение может быть представлено в трех форматах:

- установление соответствий с помощью перемещения элементов мышью;
- выбор варианта соответствия из раскрывающегося списка;
- карточки для запоминания соответствий.

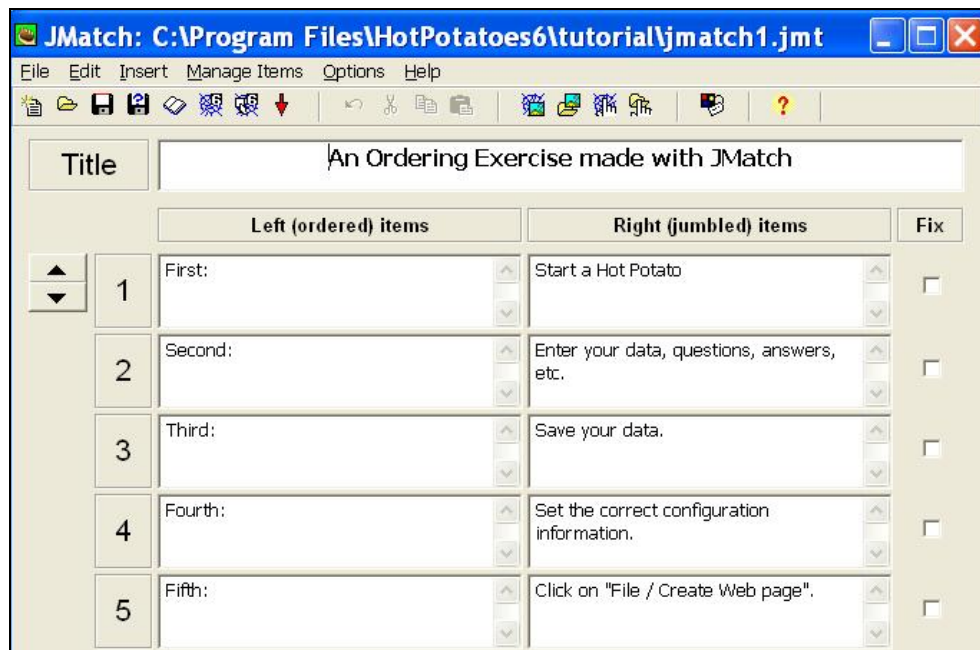
Выбор типа упражнения производится на этапе преобразования данных в упражнение.

Ввод данных

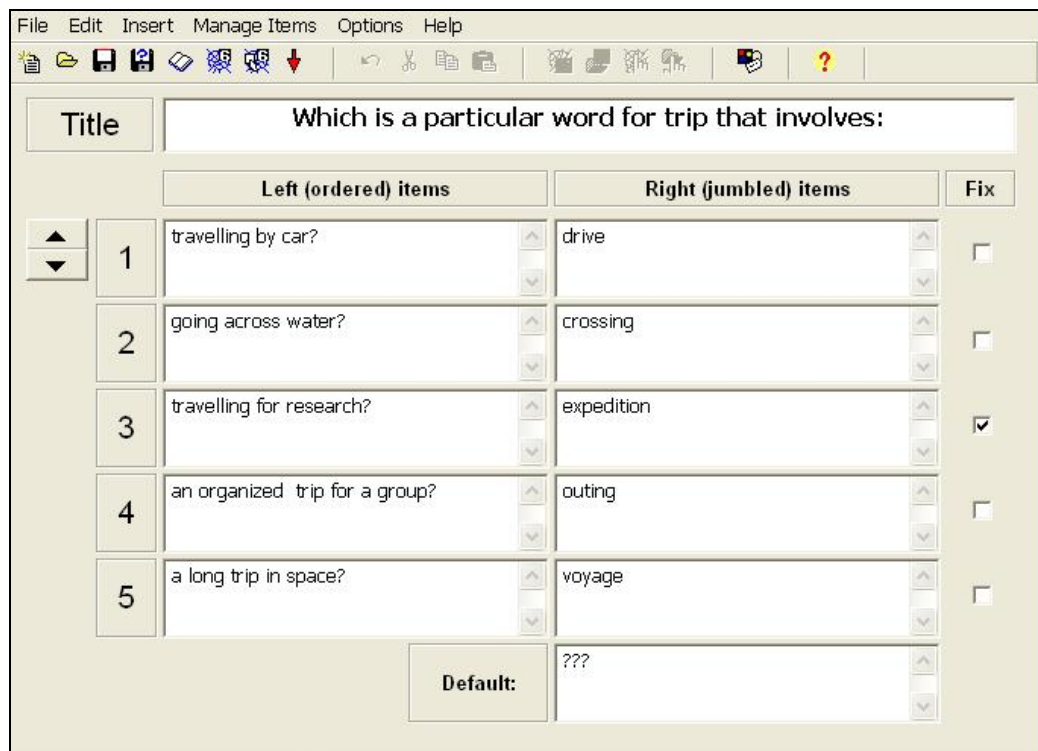
1. Запустить программу Hot Potatoes, выбрать «JMatch» на экране или в меню «Potatoes» (Упражнения) – откроется рабочее окно этого блока программы.

2. Ввести материал упражнения в соответствующие поля: первое поле предназначено для фиксированного списка элементов, который будет расположен на экране слева; второе поле предназначено для элементов, из которых будет осуществляться подбор соответствий к элементам фиксированного списка.

Элементы вводятся **в правильной последовательности** – перемешиваться они будут автоматически при загрузке упражнения.



Для первых двух типов упражнений при вводе данных можно использовать возможность фиксации одного из перемещаемых элементов списка, установив метку «Fix» (зафиксировать) напротив одного из соответствий. Соответствие, отмеченное как «зафиксированное», будет устанавливаться на экране автоматически и служить примером правильного ответа и выполнения задания.



Which is a particular word for trip that involves:

travelling by car?		crossing
going across water?		voyage
travelling for research?	expedition	drive
an organized trip for a group?		outing
a long trip in space?		

First: ???

Second: ???

Third: Save your data.

Fourth: ???

Fifth: ???

Finally: ???

В упражнениях второго типа (выбор элементов соответствия из списка) используется Поле «Default» (По умолчанию).

File Edit Insert Manage Items Options Help

Which is a particular word for trip that involves:

	Left (ordered) items	Right (jumbled) items	Fix
1	travelling by car?	drive	☐
2	going across water?	crossing	☐
3	travelling for research?	expedition	☒
4	an organized trip for a group?	outing	☐
5	a long trip in space?	voyage	☐
	Default: ???		

Текст, введенный в это поле, выводится на экран в качестве первого слова раскрывающегося списка. Это может быть

- один или несколько вопросительных знаков (как это сделано в программе по умолчанию):

travelling by car?	drive
going across water?	??? ▼
travelling for research?	??? ▼
an organized trip for a group?	??? ▼
a long trip in space?	??? ▼

- не заполненное поле – таким оно останется на экране упражнения:

travelling by car?	▼
going across water?	▼
travelling for research?	▼
an organized trip for a group?	▼
a long trip in space?	▼
outing expedition crossing voyage drive	
Check	
<= Index =>	

- дополнительный **неправильный** ответ:

- ОДИН ИЗ **ПРАВИЛЬНЫХ** ОТВЕТОВ

travelling by car?	voyage
going across water?	voyage
travelling for research?	voyage
an organized trip for a group?	voyage
a long trip in space?	voyage
	voyage
	crossing
	expedition
	drive
	outing

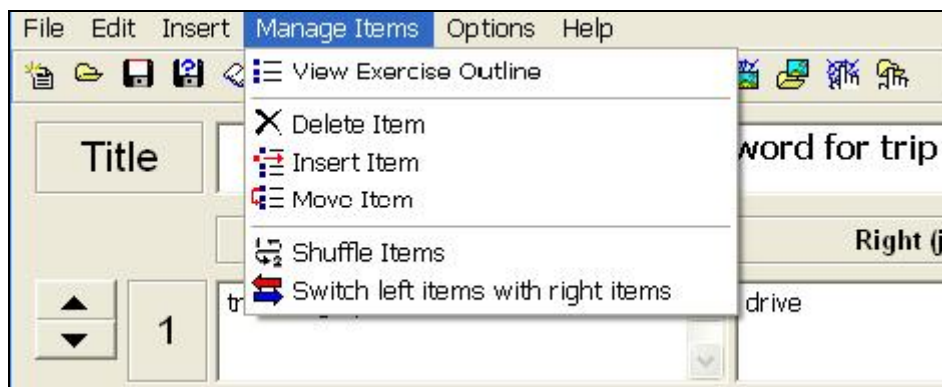
Check

<= Index =>

Для этого ответ вводится только в поле «Default» (По умолчанию) и **не вводится** в поле соответствий:

Title				Which is a particular word for trip that involves:			
		Left (ordered) items		Right (jumbled) items		Fix	
1	travelling by car?	drive					☐
2	going across water?	crossing					☐
3	travelling for research?	expedition					☒
4	an organized trip for a group?	outing					☐
5	a long trip in space?						☐
		Default:		voyage			

Редактирование упражнения осуществляется с помощью пункта меню «Manage Items» (Элементы): можно менять последовательность элементов в фиксированном списке (View Exercise Outline), вставлять (Insert item), перемещать (Move Item) и удалять (Delete Item) введенные соответствия, изменять последовательность введенных элементов и соответствующих им правильных ответов (Shuffle items) и менять местами поля (Shuffle left items with right items).

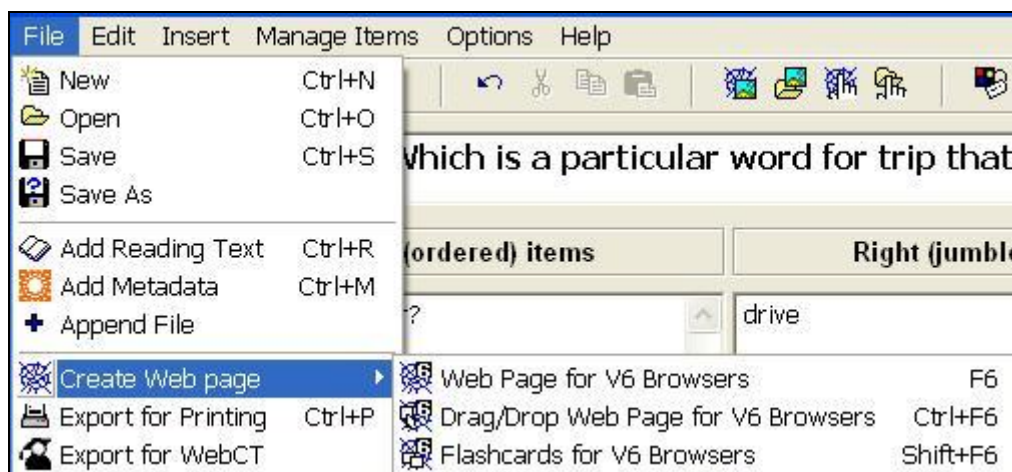


3. Преобразовать данные в веб-страницу упражнения. Для этого необходимо выбрать нужный формат упражнения:

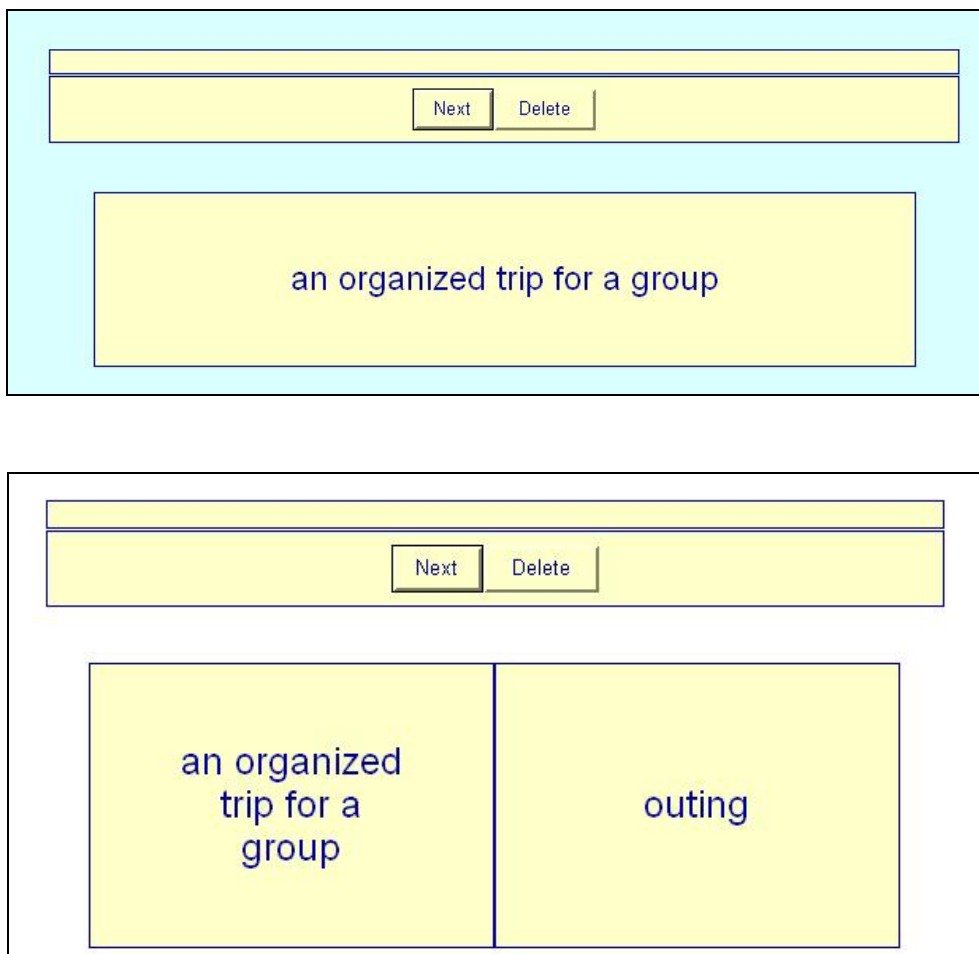
3.1. Для создания упражнения, в котором соответствие устанавливается с помощью перемещения элементов мышью, необходимо в меню Файл в подпункте «Create Web-page» (Создание веб-страницы) выбрать пункт «Drag/Drop Web-Page» («Веб-страница с перемещением») или соответствующую кнопку на панели инструментов.

3.2. Для создания упражнения, в котором выбирается вариант соответствия из раскрывающегося списка, необходимо в меню Файл в подпункте «Create Web-page» (Создание веб-страницы) выбрать подпункт «Web-Page» (Веб-страница) или соответствующую кнопку на панели инструментов.

3.3. Карточки для запоминания слов и выражений создаются **только с помощью меню:** «File» (Файл) – «Create Web-page» (Создание веб-страницы) – «Flashcards» (Карточки).



При выполнении упражнения на экране сначала появляется карточка с текстом из одного поля упражнения, после нажатия на кнопку «Next» (Далее) – две карточки с правильным вариантом соответствия.



С помощью кнопки «Next» (Далее) осуществляется переход к следующим парам соответствий. Карточки с выученными соответствиями можно убирать из списка с помощью кнопки «Delete» (Удалить).

4. После ввода данных и редактирования упражнения необходимо преобразовать данные в упражнение (веб-страницу) – см. раздел 2.3
5. . Сохранить файл данных – см. раздел 2.4.

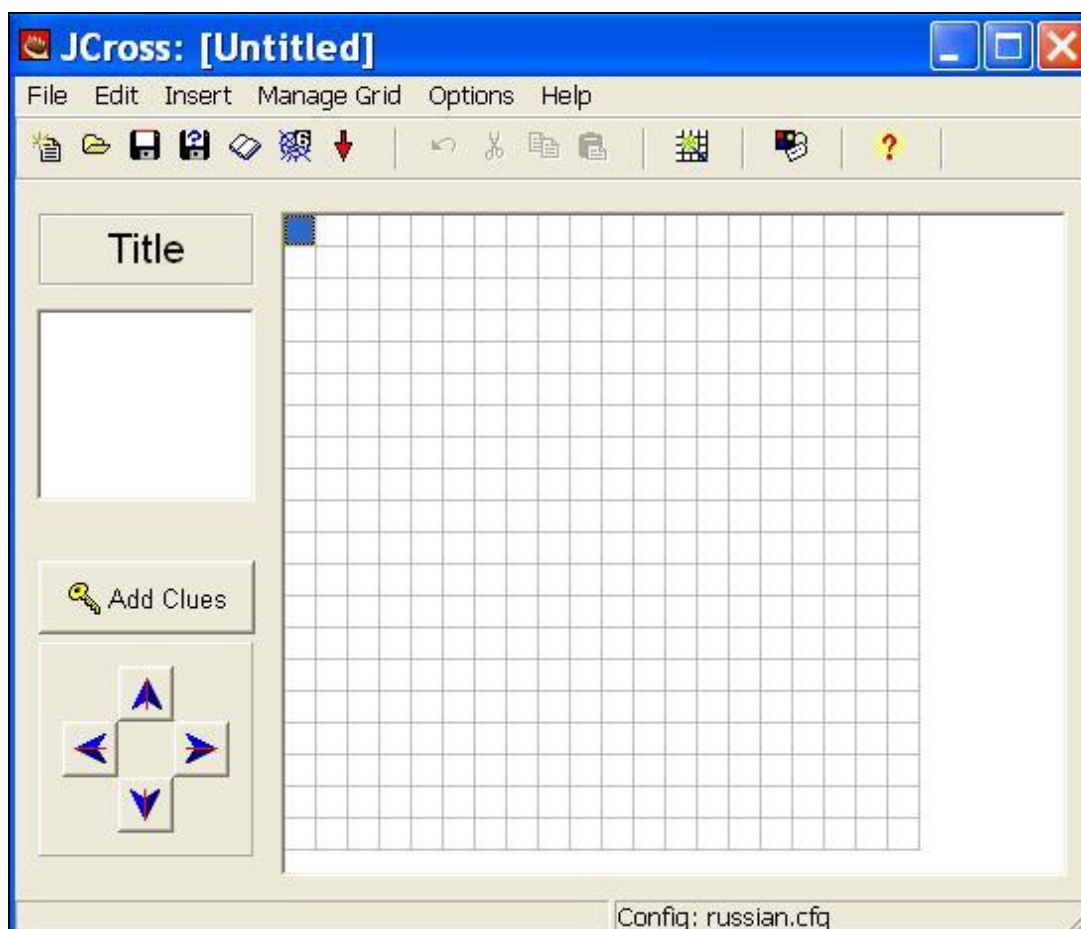
После этого можно:

- а) Создать новое упражнение в этом же блоке программы «File» (Файл) – «New» (Создать) или соответствующая кнопка на панели инструментов;
- б) закрыть этот блок программы и перейти к другому блоку на главном экране программы Hot Potatoes;
- в) завершить работу с программой Hot Potatoes.

3.4. Кроссворд (JCross)

Ввод данных

1. Запустить программу Hot Potatoes, выбрать «JCross» на экране или в меню «Potatoes» (Упражнения) – откроется рабочее окно этого блока программы.
2. Ввести название кроссворда в поле «Title» (Название). Заполнение этого поля **обязательно, если планируется распечатка решенного** кроссворда.
3. Разместить слова в кроссворде (создать сетку кроссворда). Возможны два способа размещения слов – вручную и автоматически.

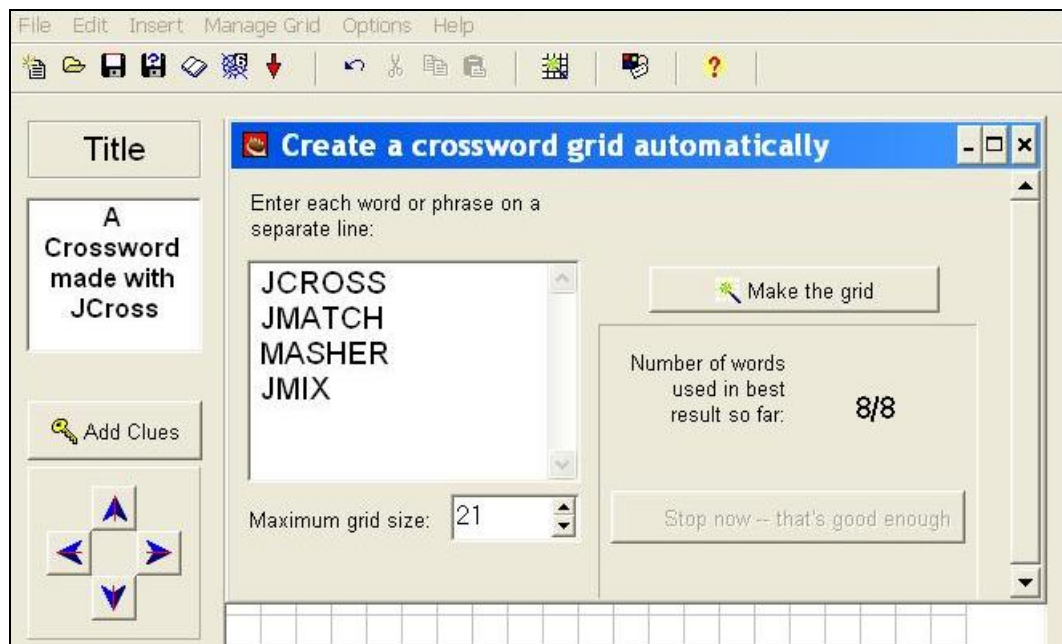


При размещении слов вручную положение слов в сетке определяется пользователем: слова буква за буквой вводятся в поле кроссворда.

При автоматическом размещении слов все слова вводятся списком в поле ввода слов в окне «Create a crossword grid automatically» (Автоматическое создание сетки), а затем программа подбирает варианты их размещения.

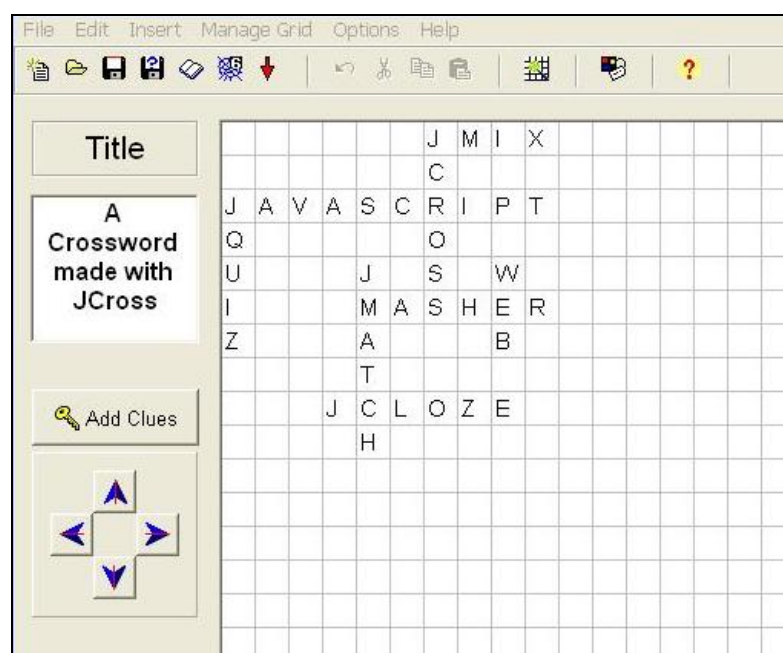
Для автоматического создания сетки кроссворда необходимо:

- выбрать в пункте меню «Manage Grid» (Сетка) подпункт «Automatic Grid-Maker» (Автоматическое создание сетки) или соответствующую кнопку на панели инструментов;
- ввести максимальное количество ячеек в кроссворде в соответствующем поле «Maximum grid size»;
- в поле ввода слов ввести все слова кроссворда – **каждое слово вводится с новой строки**;



- нажать кнопку «Make the grid» (Создать сетку)

Введенные слова будут размещены в поле кроссворда:



**С помощью кнопок-стрелок в левом нижнем углу экрана можно перемещать созданный кроссворд в рамках поля.*

4. Ввести определения к словам. Определениями могут быть классические дефиниции, синонимы, антонимы, гипонимы, гиперонимы, а также предложениями и словосочетаниями, в которых слова кроссворда представлены в контексте.

При нажатии кнопки «Add clues» (Ввести определения) появляется окно редактирования определений. В верхней части экрана расположены слова, которые в кроссворде размещены по горизонтали (Across), в нижней – по вертикали (Down). Для ввода определения выделяется нужное слово в списке, в поле под списком вводится определение и нажимается кнопка «OK».

Последовательность ввода определений не имеет значения.

Across	Words	Clues
1	JMX	The program used to make jumbled-sentence exerc...
2	JAVASCRIPT	The scripting language used to create these exerci...
5	MASHER	The program used to build linked sequences of exe...
6	JCLOZE	

The program used to make gap-fill exercises.

OK

Down	Words	Clues
1	JCROSS	
2	JQUIZ	
3	JMATCH	
4	WEB	

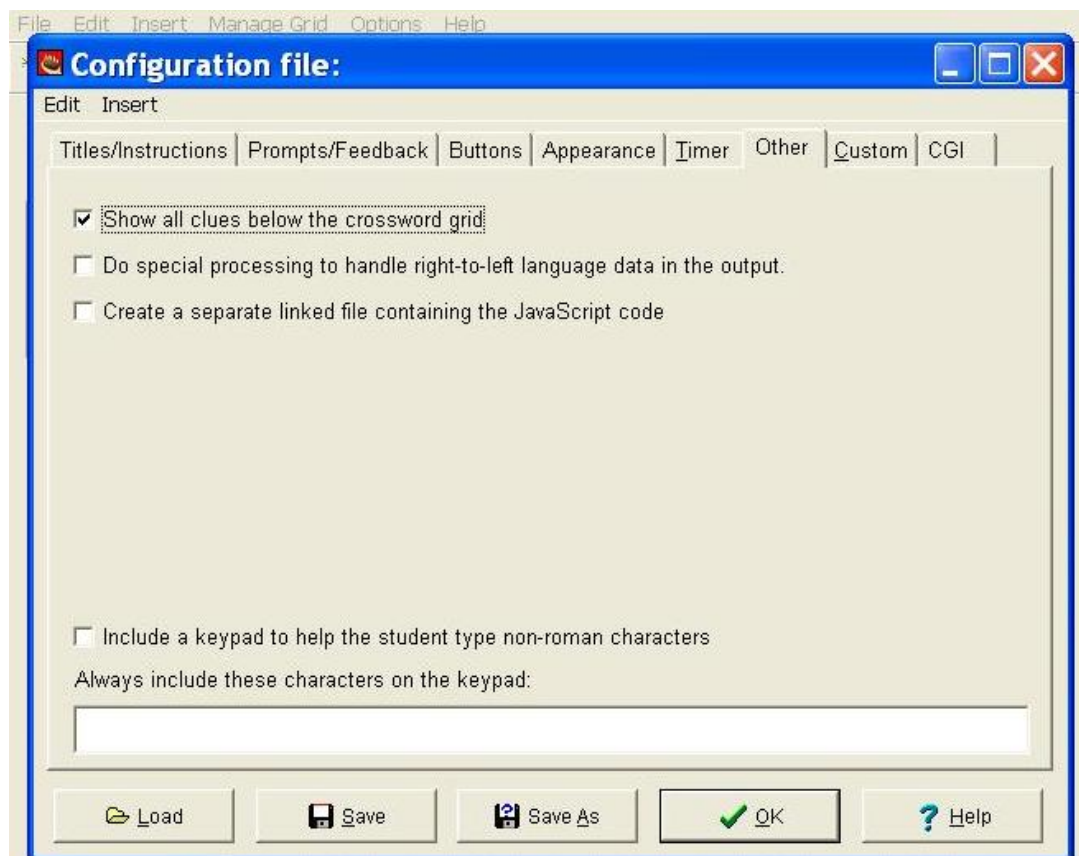
OK

OK

После введения определений можно вносить любые изменения в сетку – при перемещении слов программа будет сохранять соответствующие определения.

Дополнительные настройки

Предъявление определений в упражнении. На экране упражнения-крестворда определения могут быть представлены по одному или все сразу. По умолчанию представляется одно определение – к выбранному слову. Для того чтобы на экран выводились сразу все определения необходимо установить метку «Show all clues below the crossword grid» (Показывать все определения) в окне вкладки «Other» (Другое) настройки конфигурации (Options – Configure output).



5. После ввода данных и редактирования упражнения необходимо преобразовать данные в упражнение (веб-страницу) – см. раздел 2.3
6. . Сохранить файл данных – см. раздел 2.4.

После этого можно:

- а) Создать новое упражнение в этом же блоке программы «File» (Файл) – «New» (Создать) или соответствующая кнопка на панели инструментов;
- б) закрыть этот блок программы и перейти к другому блоку на главном экране программы Hot Potatoes;
- в) завершить работу с программой Hot Potatoes.

Выполнение упражнения

Последовательность выполнения заданий в кроссворде произвольная, при выборе номера слова появляется его определение (независимо от того, есть ли уже список всех определений на экране).

Complete the crossword

Down: 4: The Hot Potatoes programs make _____ pages.

Enter

Hint

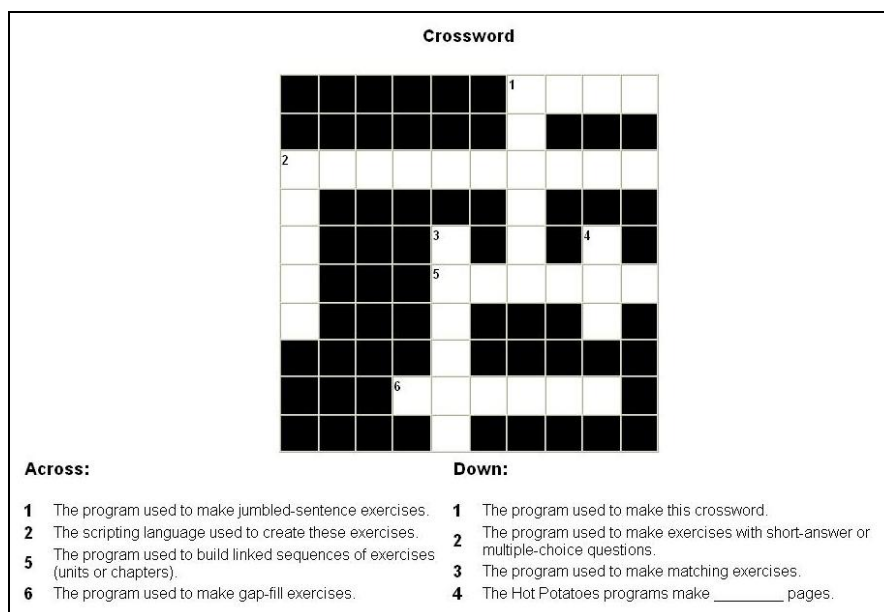
Check

Распечатка кроссворда

Версия для печати создается в виде веб-страницы, представленной в двух вариантах – с незаполненным и решенным кроссвордом.

Для создания веб-страницы с версией кроссворда для распечатки необходимо в пункте меню «Файл» выбрать пункт «Export for printing» (Экспорт для печати).

На экране появится веб-страница с кроссвордом в черно-белом варианте:



Для того чтобы распечатать вариант страницы с **решенным кроссвордом**, нужно **на полученной странице** щелкнуть левой кнопкой мыши **по названию кроссворда**. Повторный щелчок по названию возвращает к исходному варианту – странице с нерешенным кроссвордом.



Полученные веб-страницы распечатываются стандартными способами как из веб-браузера, так и из текстового редактора.

Для правильной распечатки кроссворда из веб-браузера **необходима предварительная настройка браузера (Меню «Сервис» – «Свойства обозревателя» – «Дополнительно» – Параметры: печать: «Печатать цвета и рисунки фона»)**.

3.5. Восстановление последовательности (JMix)

Материалом для упражнения могут быть слова и предложения. Для каждого слова или предложения создается **отдельное упражнение**.

Ввод данных

1. Запустить программу Hot Potatoes, выбрать «JMix» на экране или в меню «Potatoes» (Упражнения) – откроется рабочее окно этого блока программы.
2. В поле «Title» ввести название упражнения.
3. Ввести в поле «Main Sentence» (Главное предложение/Правильный вариант) слово, словосочетание или предложение. Каждый сегмент (буква, слово, словосочетание, знак препинания) вводится **с новой строки**:

The screenshot shows the JMix window with the title "A Jumbled-Sentence Exercise made with JMix". The "Main sentence" field contains the text "b", "a", "n", "a", "n", "a" on separate lines. The "Alternate sentences" field has three empty input boxes numbered 1, 2, and 3. Below the input fields, there are options for alternate sentences: "Allow sentences which do not use all words and punctuation in main sentence." (selected) and "Warn if alternate sentence does not use all words and punctuation in main sentence." (unselected).

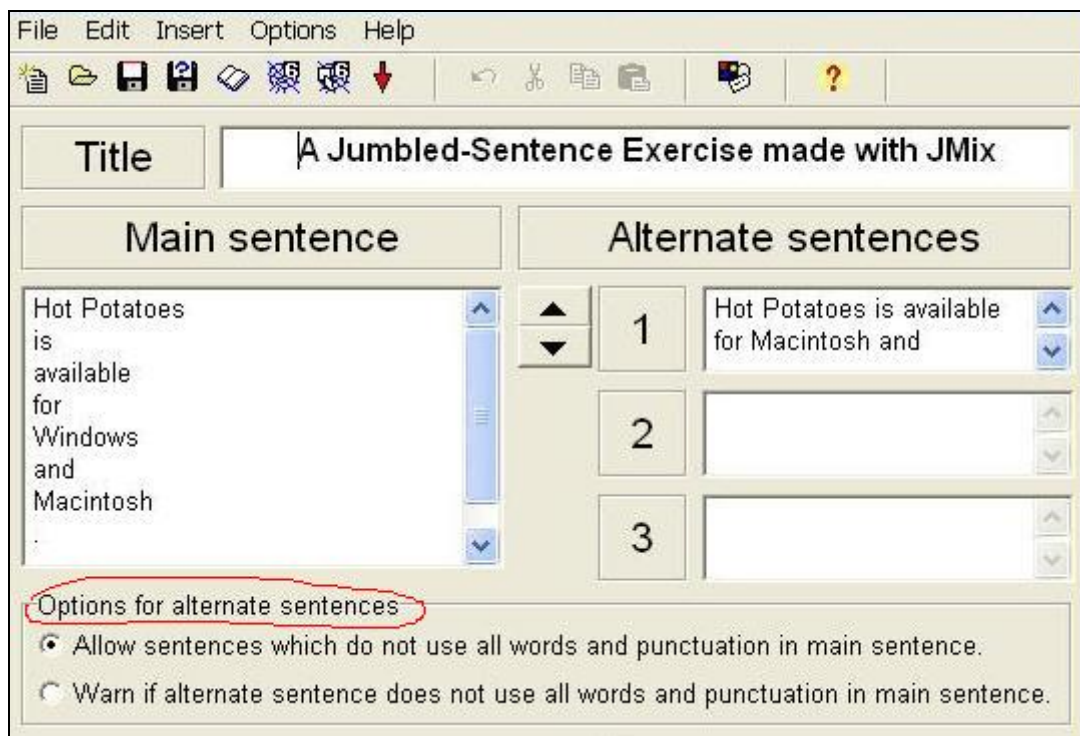
The screenshot shows the JMix window with the title "A Jumbled-Word Exercise made with JMix". The "Main sentence" field contains the text "Yes", "we", "have", "no", "bananas" on separate lines. The "Alternate sentences" field has three empty input boxes numbered 1, 2, and 3.

В упражнении необходимо использовать стандартные двойные кавычки или вообще отказаться от использования кавычек; также лучше не использовать угловые скобки (< >), поскольку они используются при разметке HTML и в упражнение могут быть включены только для обозначения ссылки на графические файлы.

Дополнительные настройки

Поле «Alternate sentences» (Варианты ответов) заполняется для предложений, в которых возможны различные варианты порядка слов. Для них в рабочем окне устанавливаются дополнительные настройки (Options for alternate sentences):

- разрешить использовать предложения, в которых не используются все слова и знаки препинания исходного предложения («Allow sentences which do not use all words and punctuation in main sentence»);
- предупреждать, если в варианте ответа не используются все слова и знаки пунктуации исходного предложения («Warn if alternate sentence does not use all words and punctuation in main sentence»).



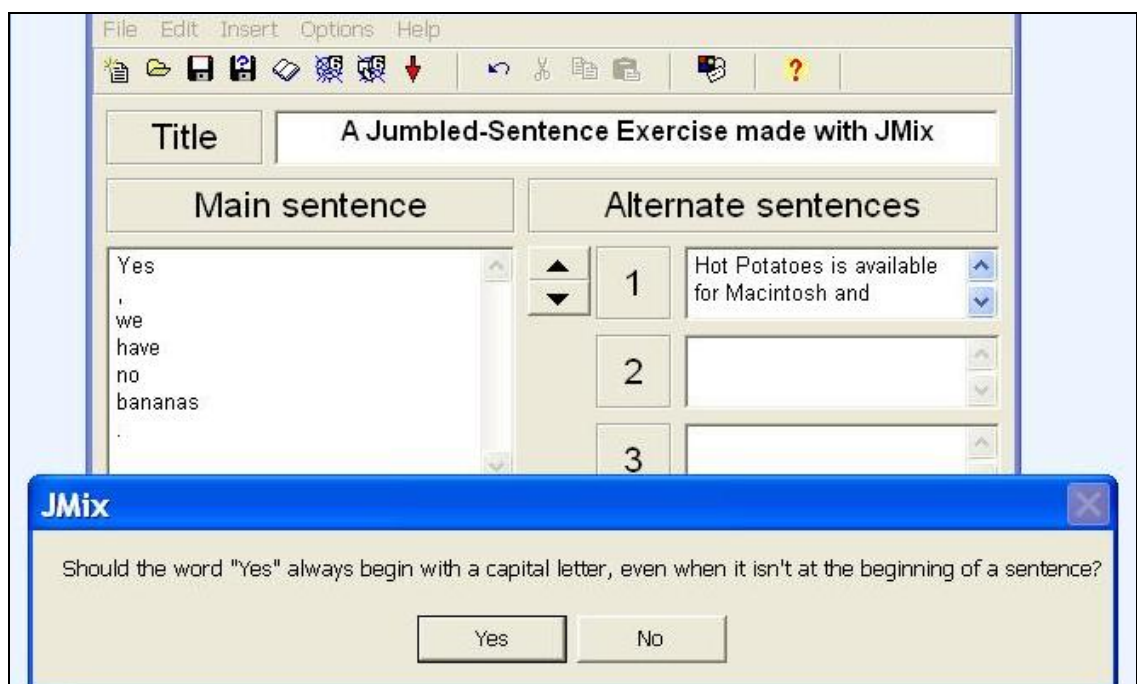
Для того чтобы первое слово в предложении, введенное с прописной буквы, не служило подсказкой при выполнении упражнения, необходимо выполнений следующих действий:

- 1) в диалоговом окне «Configuration file» (Настройка конфигурации) выбрать вкладку «Prompts/Feedback» (Обратная связь) и установить метку «Always capitalize the first letter» (Всегда писать с прописной буквы первое выбранное слово).



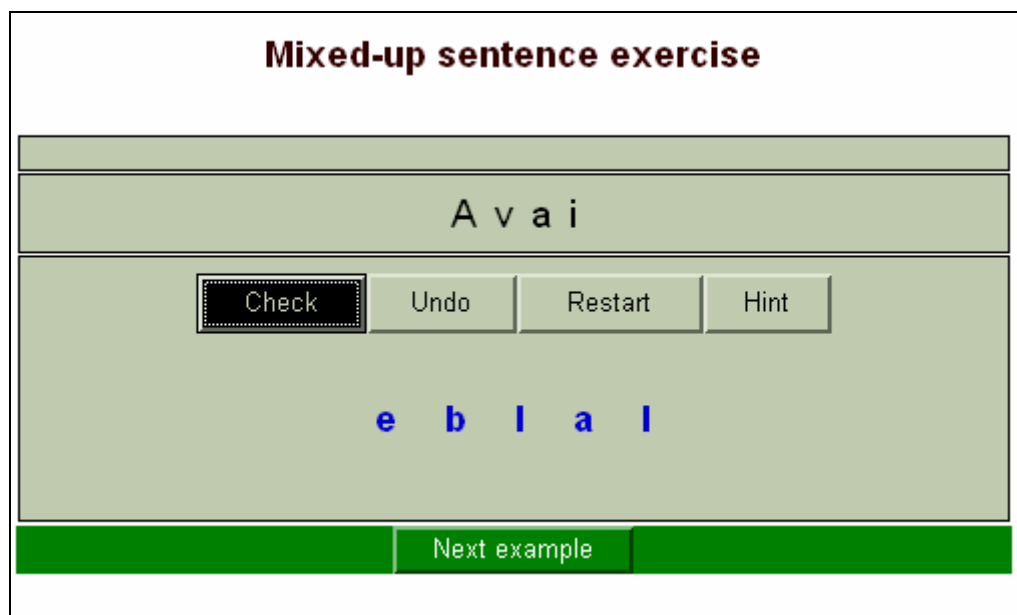
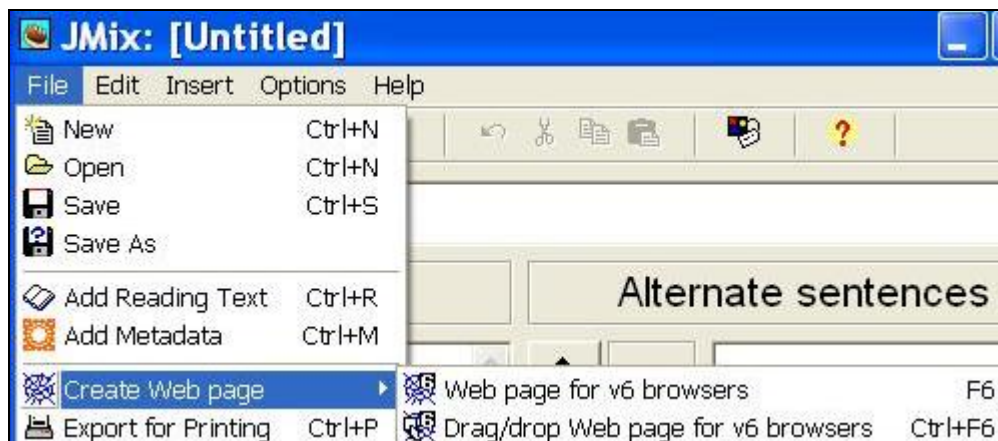
2) при экспорте задания в веб-браузер – отказаться от написания первого слова с прописной буквы независимо от места слова в предложении – выбрать ответ «No» (Нет) в диалоговом окне: Should the word «...» always begin with capital letter, even when it isn't at the beginning of a sentence? (Всегда ли следует писать «...» (первое слово предложения) с заглавной буквы, даже если оно не стоит в начале предложения?)

**Ответ «Yes» (Да) выбирается в том случае, если первое слово предложения – имя собственное.*



4. Преобразовать данные в упражнение (веб-страницу). Упражнения могут быть представлены в двух форматах:

- выбор элементов **щелчком левой кнопки мыши** (Create Web page – **Web page**)
- **перемещение элементов** с помощью мыши (Create web-page – **Drag/drop Web-page**):



Mixed-up sentence exercise

Put the parts in order to form a sentence. Click on a part to add it to the answer. When you think your sentence is correct, click on "Check" to check your answer. If you get stuck, click on "Hint" to find out the next correct part.

Hot Potatoes
is
available

Macintosh
for
and
.
Windows

Для создания упражнения, в котором последовательность элементов восстанавливается щелчком мыши, необходимо в меню Файл в подпункте «Create Web-page» (Создание веб-страницы) выбрать подпункт «Web-Page» (Веб-страница) или соответствующую кнопку на панели инструментов.

Для создания упражнения, в котором последовательность элементов восстанавливается с помощью перемещения элементов мышью, необходимо в меню Файл в подпункте «Create Web-page» (Создание веб-страницы) выбрать пункт «Drag/Drop Web-Page» («Веб-страница с перемещением») или соответствующую кнопку на панели инструментов.

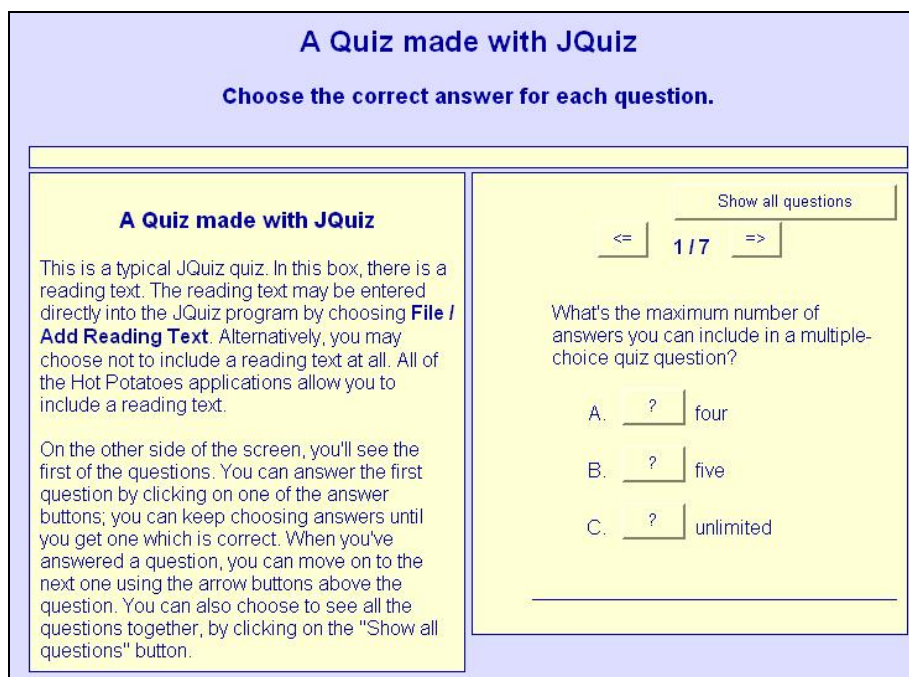
5. Сохранить файл данных – см. раздел 2.4.

После этого можно:

- а) Создать новое упражнение в этом же блоке программы «File» (Файл) – «New» (Создать) или соответствующая кнопка на панели инструментов;
- б) закрыть этот блок программы и перейти к другому блоку на главном экране программы Hot Potatoes;
- в) завершить работу с программой Hot Potatoes.

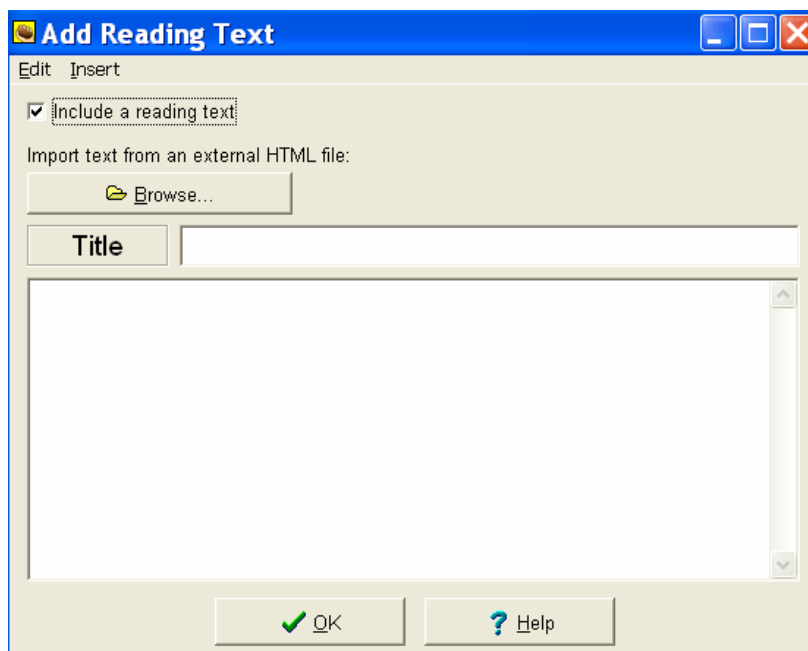
3.6. Включение текста в упражнения

В каждое упражнение можно включить текст, на основе содержания которого будет подготовлено задание. На экране текст будет размещаться рядом с заданием. * Текст не включается в задания JMix (Восстановление последовательности) и JMatch (Установление соответствий), если выбран вариант выполнения упражнения «перемещения элементов с помощью мыши».

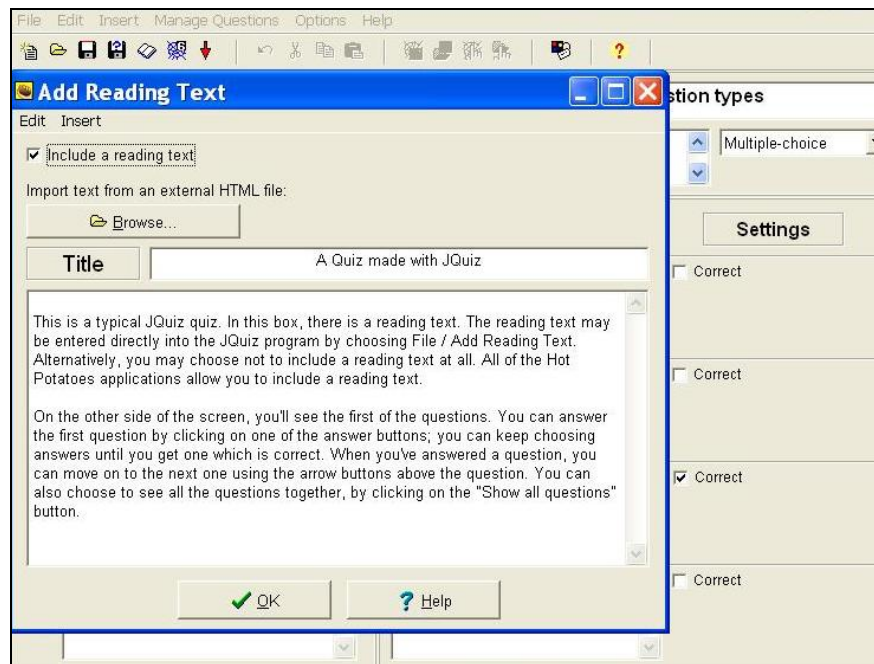


Для включения текста в упражнение нужно выбрать пункт «Add reading text» (Добавить текст) в меню «File» (Файл) или соответствующую кнопку на панели инструментов.

Чтобы текст появился на экране упражнения, в окне «Add reading text» (Добавить текст), нужно **обязательно** установить метку «Include a reading text» (Включить текст в упражнение)

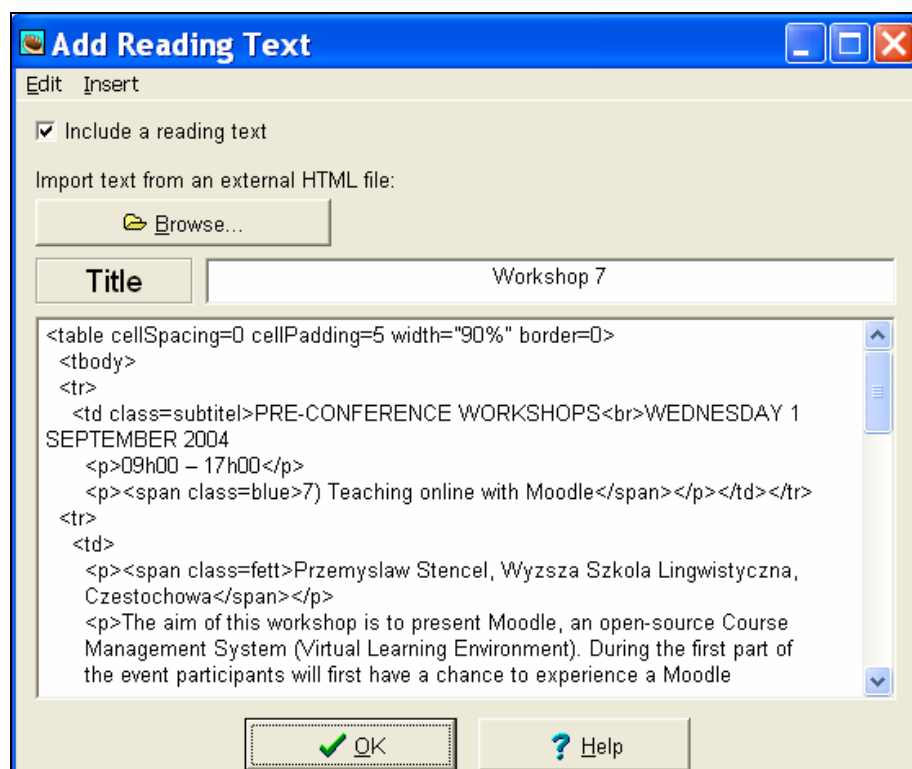


Текст можно ввести с помощью клавиатуры или скопировать из любого файла:



Текст также можно вставить из HTML файла, выбранного с помощью кнопки «Browse» (Обзор), расположенной под строкой «Import text from an external HTML file:» (Импортировать текст из внешнего HTML файла:)

**Заголовок текста в этом случае также вводится в соответствующее поле автоматически.*



3.7. Экранная клавиатура

Для языков, не использующих латиницу, в упражнениях с вводом ответа с помощью клавиатуры программа предоставляет возможность использования экранной клавиатуры для ввода букв с помощью мыши.

«Экранная клавиатура» может включать как несколько букв, необходимых для выполнения конкретного упражнения, так и все буквы алфавита.

Для включения экранной клавиатуры необходимо в диалоговом окне «Configure output» (Настройка конфигурации) выбрать вкладку «Other» (Другое), поставить метку «Include a keypad ...» (Использовать экранную клавиатуру) и ввести в поле «Always include these characters on the keypad» (Включить данные буквы в экранную клавиатуру) необходимые буквы.

4. Размещение файлов данных и упражнений

При создании упражнений файлы данных и файлы упражнений удобнее хранить в одной папке.

Имя ▲	Тип
 jcloze1	HTML Document
 jcloze1	HotPotJClozeFile
 jcross2	HTML Document
 jcross2	HotPotJCrossFile
 jmix3	HTML Document
 jmix3	HotPotJMixFile

Если файлы упражнений не размещаются на сайте Hotpotatoes.net, то для работы студентов файлы упражнений можно скопировать в другую папку, доступную студентам или разместить на собственном сервере (для этого нужно обратиться к администратору вашей сети).

**Размещение на сервере Hotpotatoes.net возможно сразу же после создания каждого упражнения – после преобразования данных в веб-страницу(см. раздел 2.3) или после объединения заданий в урок/уроки с помощью программы «The Masher» (Инструменты) – главное меню пункт «Hotpotatoes.net».*

Имя ▲	Тип
 jcloze1	HTML Document
 jcross2	HTML Document
 jmix3	HTML Document

5. Объединение упражнений в уроки или тематические блоки

После сохранения файлов упражнений в специальную папку, файл каждого упражнения открывается отдельно: при обращении к кнопке веб-браузера и/или упражнения «Назад» и при закрытии страницы с упражнением будет происходить возвращение в папку с упражнениями.

Для настройки перехода от упражнения к упражнению без выхода из веб-браузера можно использовать следующие возможности:

- независимо от программы Hot Potatoes (например, в текстовом редакторе Word) создать веб-страницу «Содержание» со списком упражнений и оформить переход от упражнения к упражнению с помощью гиперссылок;
- настроить переход к следующему упражнению с помощью настройки навигации в исходных файлах данных. При такой настройке при нажатии кнопок «Next» (Далее) или «Back» (Назад) осуществляется переход к нужному упражнению.

Кроме того, с помощью блока программы «The Masher» (Инструменты) можно автоматически создать:

- упражнения на основе файлов данных и страницу «Index» (Содержание)» со списком упражнений;
- страницу «Index» (Содержание) для уже имеющихся упражнений.

****В бесплатной версии блока программы можно включить в урок только 3 упражнения.***

5.1. Создание веб-страницы «Содержание» в текстовом редакторе MS Word

Использование текстового редактора Word для создания веб-страницы «Содержание» является самым простым способом организации любых учебных материалов, в том числе и заданий, подготовленных с использованием программы Hot Potatoes. В такую страницу легко добавляются ссылки на новые файлы и задания, порядок выполнения упражнений может быть последовательным или произвольным.

Последовательность работы:

1. Создать файлы данных нескольких упражнений.

При настройке навигации упражнений (Navigation) в окне «Configuration file» (Файл конфигурации) **не устанавливать метки** использования кнопок навигации и их обозначений (Captions):

- . «Include "Next Exercise" button» (Использовать кнопку «Следующее упражнение обозначение «Next» (Далее) или стрелка вперед);
- «Include "Go to Contents" button» (Использовать кнопку обращения к странице «Содержание» – обозначение «Index»);
- «Include "Back" button» (Использовать кнопку «Предыдущее упражнение» – обозначение «Back» (Назад) или стрелка назад).

Navigation

☐ Include "Next Exercise" button Caption:

Next exercise URL:

☐ Include "Go to Contents" button Caption:

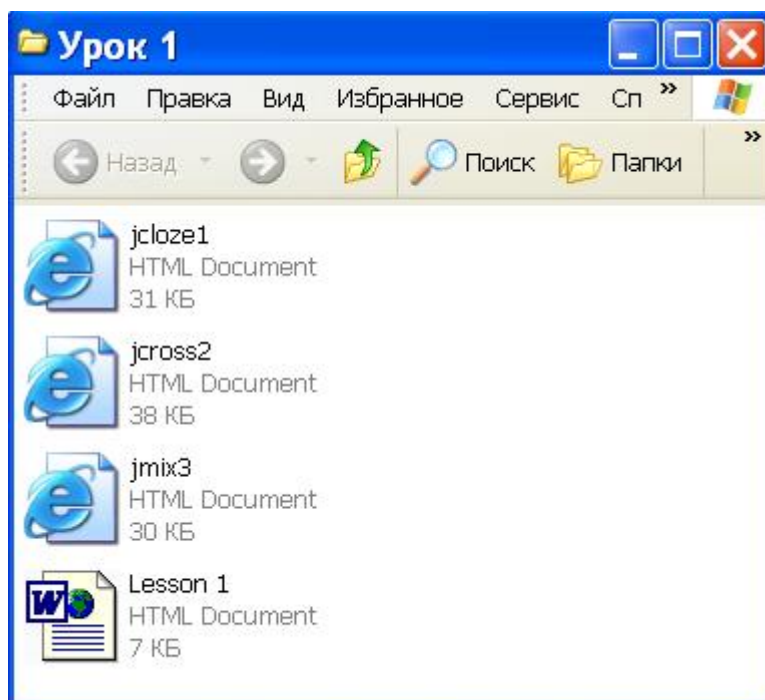
Contents page URL:

☒ Include "Back" button Caption:

2. Сохранить файлы данных и упражнений.
3. Скопировать все упражнения **в одну папку**.
4. **В этой же папке** создать новый файл – документ MS Word и **сохранить его как веб-страницу** (файл можно назвать «Содержание» или по теме или номеру урока).
5. Напечатать в файле список упражнений.
6. Ввести ссылки на файлы с упражнениями. (Для создания ссылки нужно выделить название упражнения и нажать кнопку «Добавление гиперссылки» на панели «Стандартная» или выбрать в меню «Вставка» пункт «Гиперссылка»).
7. Сохранить файл и выйти из редактора.

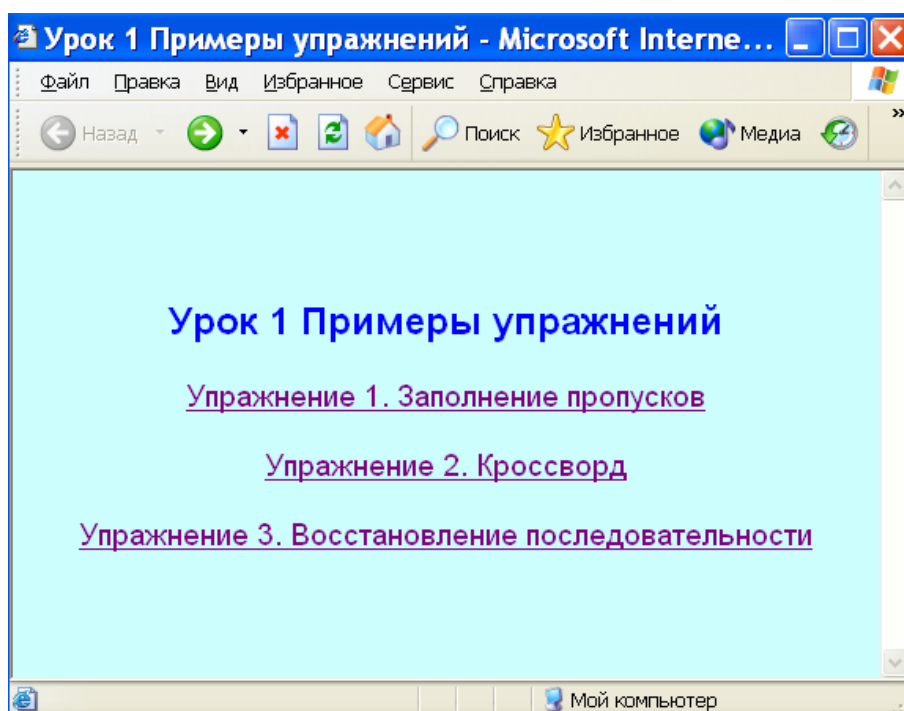
Выполнение упражнений

1. Открыть папку, в которую были сохранены упражнения урока и страница с содержанием урока.



2. Открыть файл с содержанием урока.

Выход на любое упражнение осуществляется по гиперссылке (двойной щелчок левой кнопкой мыши по его названию). Переходы от упражнения к упражнению – **с помощью кнопок веб-браузера «Назад» и «Вперед»**.



5.2. Настройка перехода к последующему упражнению с помощью настройки навигации

При использовании настройки навигации для объединения упражнения в урок не создается страница «Содержание»; перемещение по упражнениям урока может быть только последовательным.

Последовательность работы:

1. Ввести данные для нескольких упражнений (для удобства в их названия можно включить нумерацию).
2. В окне файла настройки конфигурации «Configuration File» – меню «Options» (Настройки) – «Configure Output» (Настройка конфигурации) – настроить использование кнопок навигации. Настройки навигации для первого, последнего и всех остальных упражнениях будут отличаться.

Настройка навигации в **первом** упражнении.

В настройке конфигурации открыть вкладку «Buttons» (Кнопки). В блоке «Navigation» (Навигация):

- **установить** метку использования кнопки «Далее» – «Include "Next Exercise" button»;
- **ввести имя файла** следующего упражнения в поле «Next exercise URL» (размещение следующего файла упражнения) – впечатать или вставить его с помощью кнопки «Browse» (Обзор) (после ее нажатия в диалоговом окне «Open file» выбрать (выделить) нужный файл и нажать на кнопку «Open» – название файла появится в поле);
- **убрать** метку обращения к странице «Содержание» – «Include "Go to Contents" button»;
- **убрать** метку использования кнопки «Назад» – «Include "Back" button».

Navigation

☒ Include "Next Exercise" button Caption: =>

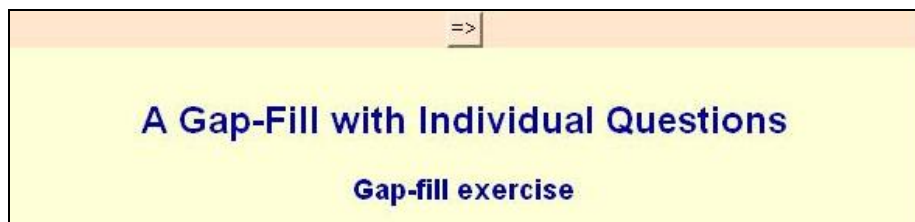
Next exercise URL: jcross2.htm Browse...

☐ Include "Go to Contents" button Caption:

Contents page URL: Browse...

☐ Include "Back" button Caption: <=

На панели навигации **первого** упражнения будет только кнопка «Далее»:

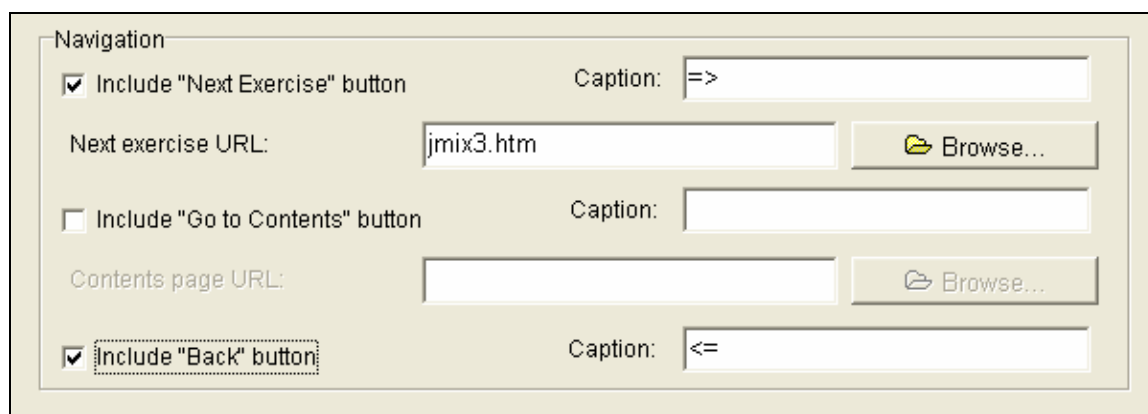


Настройка навигации во **втором и последующих** упражнениях.

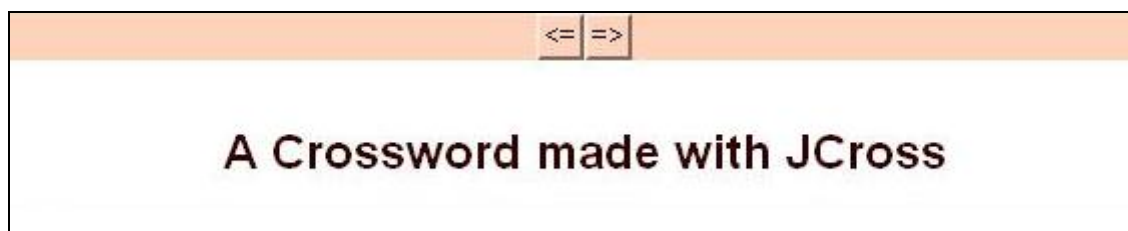
В настройке конфигурации открыть вкладку «Buttons» (Кнопки). В блоке «Navigation» (Переходы):

- **установить** метку использования кнопки «Далее» – «Include "Next Exercise" button»;
- **ввести имя файла** следующего упражнения – напечатать или с помощью кнопки «Browse» (Обзор);
- **убрать** метку обращения к странице «Содержание» – «Include "Go to Contents" button»;
- **установить** метку использования кнопки «Назад» – «Include "Back" button».

Аналогичные настройки делаются для всех последующих упражнений, кроме последнего.



На панели навигации второго и последующих упражнений будут кнопки «Далее» и «Назад»



Настройка переходов в **последнем** упражнении.

В настройке конфигурации открыть вкладку «Buttons» (Кнопки). В блоке «Navigation» (Переходы):

- **убрать** метку использования кнопки «Далее» – «Include "Next Exercise" button»;
- **убрать** метку обращения к странице «Содержание» – «Include "Go to Contents" button»;
- **установить** метку использования кнопки «Назад» – «Include "Back" button».

Navigation

☐ Include "Next Exercise" button Caption: =>

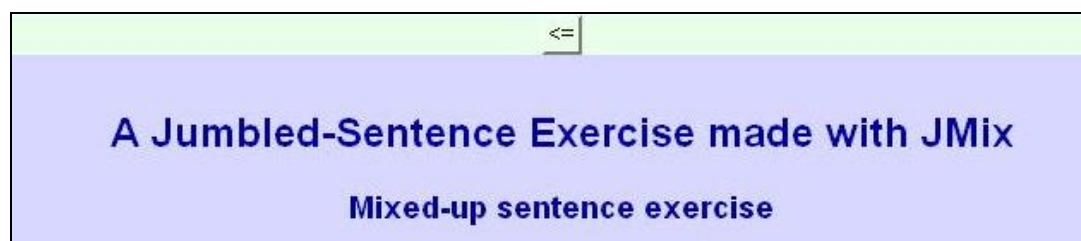
Next exercise URL:

☐ Include "Go to Contents" button Caption:

Contents page URL:

☒ Include "Back" button Caption: <=

На панели навигации последнего упражнения будет только кнопка «Назад»:



3. Сохранить файлы данных и упражнений.

Выполнение упражнений:

1. Скопировать файлы упражнений в отдельную папку.

2. Открыть файл первого упражнения, для перехода от упражнения к упражнению используются кнопки «Далее» и «Назад» на панели навигации упражнений и/или кнопки навигации браузера Интернет .

5.3. Автоматическое объединение упражнений в урок с помощью блока программы «The Masher» (Инструменты)

При объединении упражнений в урок с помощью блока программы «Инструменты» автоматически:

- создается веб-страница «Содержание» для урока со ссылками на упражнения;
- все упражнения урока и файл «Содержание» размещаются в одной папке.

Для объединения упражнений в урок с помощью блока программы «Инструменты» необходимо:

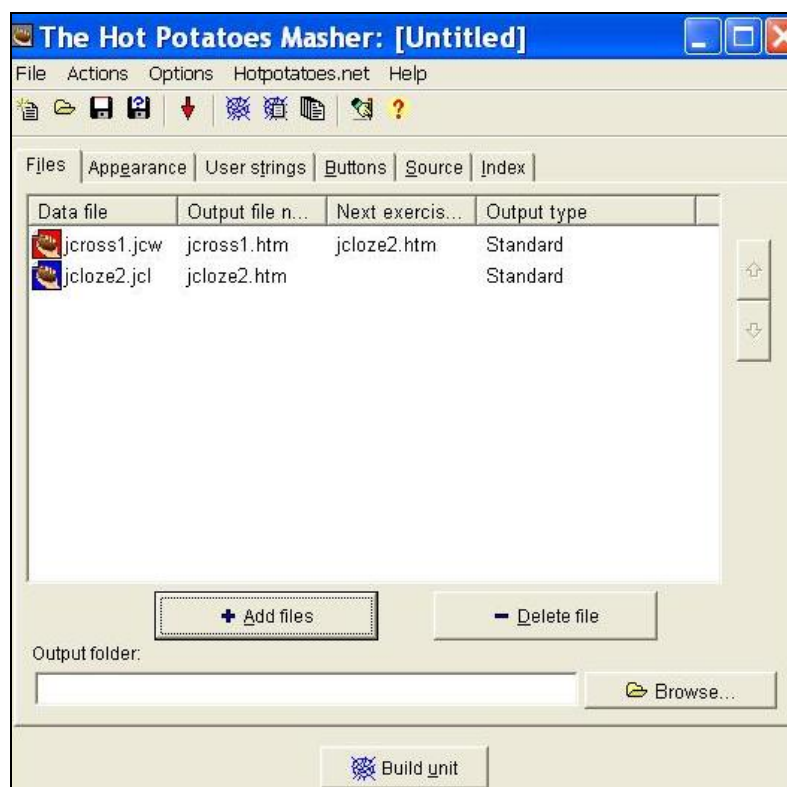
1. Создать и сохранить только файлы данных.
2. Открыть программу «Masher» (Инструменты).



3. Выбрать вкладку «Index» (Содержание) и ввести название урока.

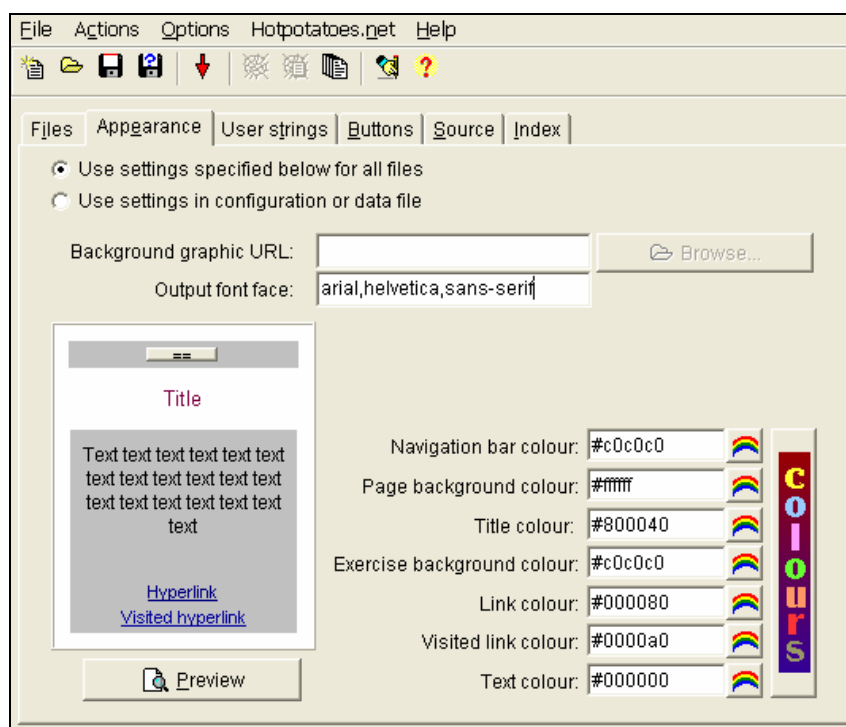


4. Во вкладке «Files» (Файлы) с помощью кнопки «Add files» (Добавить файлы) по одному ввести **исходные файлы данных, которые будут включены в урок.**



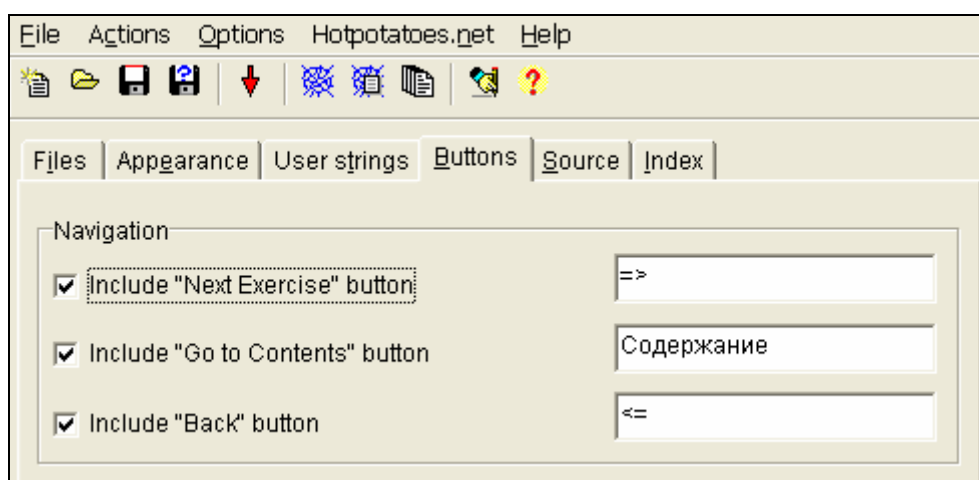
5. Для оформления всех файлов урока в едином стиле, необходимо выбрать вкладку «Appearance» (Оформление) (аналогичную вкладке «Оформление» в блоках упражнений), сделать необходимые настройки и установить метку «Use settings specified below for all files» (Использовать сделанные настройки во всех файлах).

Если установить метку "Use settings in configuration or data files» (Использовать настройки файлов конфигурации или файлов данных), то в упражнениях будет использоваться оформление, сделанное в каждом файле данных или в файлах конфигурации.



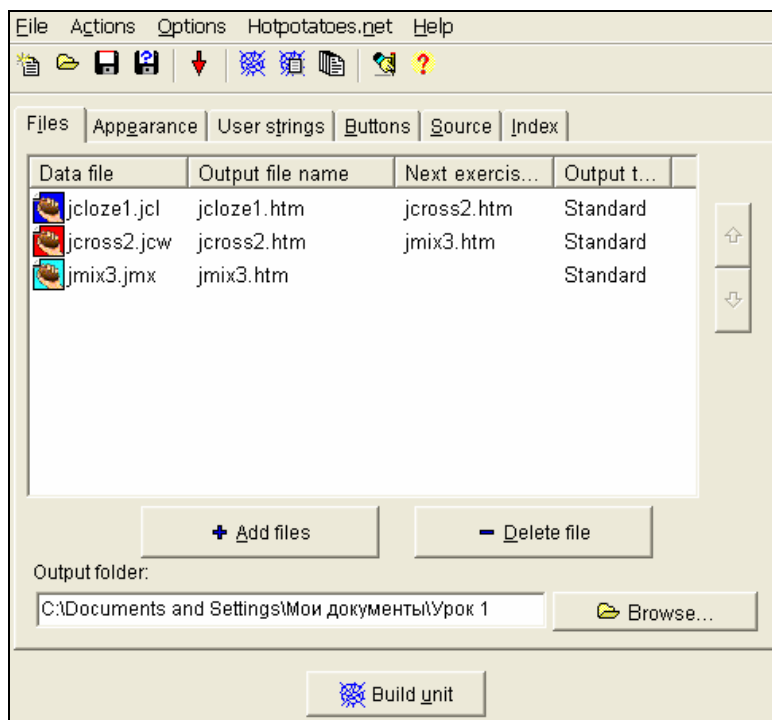
6. Выбрать вкладку «Buttons» (Кнопки) и указать, будут ли использоваться в рабочем окне упражнений кнопки «Next» Далее», «Index» (Содержание), «Back» (Назад).

**Даже были сделаны какие-то установки в каждом конкретном упражнении, для упражнений, объединенных в урок, будут действовать только настройки, сделанные в этом блоке программы.*

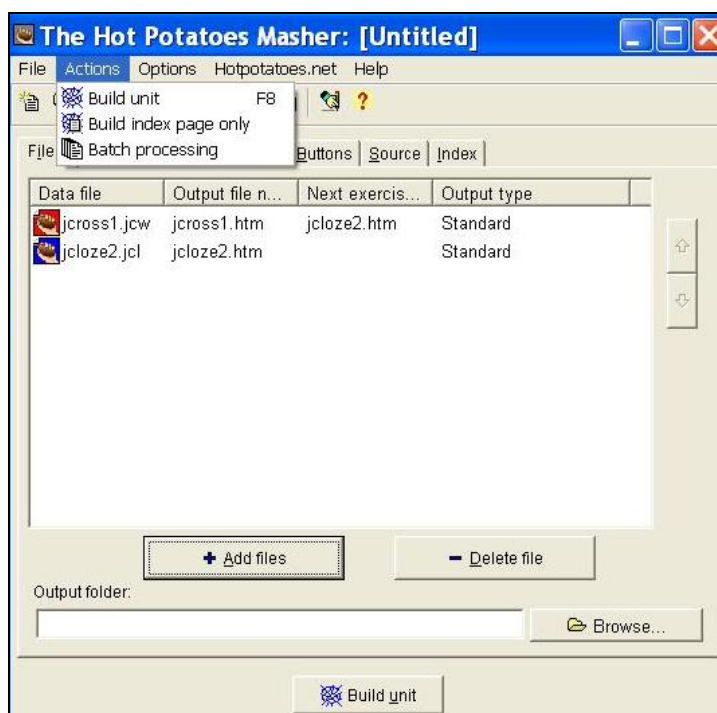


7. Ввести в поле «Output Folder» (Папка размещения урока) название папки для размещения файлов урока (упражнений и содержания) – впечатать или использовать кнопку «Browse» (Обзор).

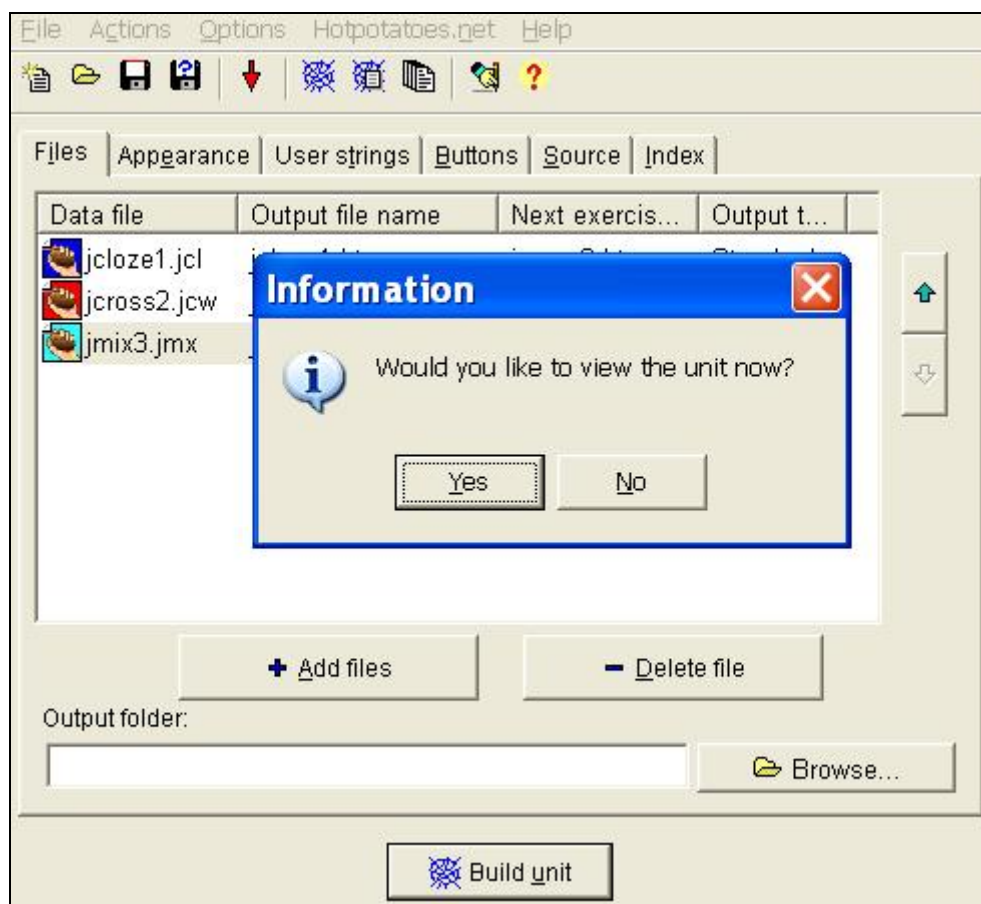
** Такую папку нужно создать заранее; если не указать названия папки для упражнений, то упражнения и содержания будут размещены в той же папке, что и файлы данных.*



8. Для объединения упражнений и страницы «Index» (Содержание) в урок нажать кнопку «Build unit» (Создать урок) в нижней части диалогового окна / соответствующую кнопку на панели инструментов или выбрать в меню «Actions» (Действия) пункт «Build unit» (Создать урок).



Когда урок будет сформирован, появится диалоговое окно «Information» (Информация): «Would you like to view the unit now?» (Вы хотели бы просмотреть урок?) – «Yes» (Да), «No» (Нет).



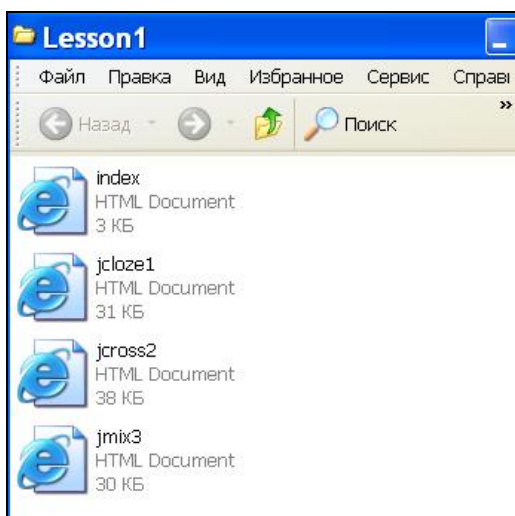
При нажатии на кнопку «Yes» (Да), на экране появится созданная страница содержания урока с гиперссылками на входящие в него упражнения:

9. Сохранить файл урока (по умолчанию он называется project, можно выбрать любое другое название, например, Урок и т.п.). Файл урока удобнее хранить в той же папке, где и файлы данных упражнения урока.

Имя	Тип
jcloze1	HotPot ClozeFile
jcross2	HotPot CrossFile
jmix3	HotPot MixFile
урок 1	Masher file

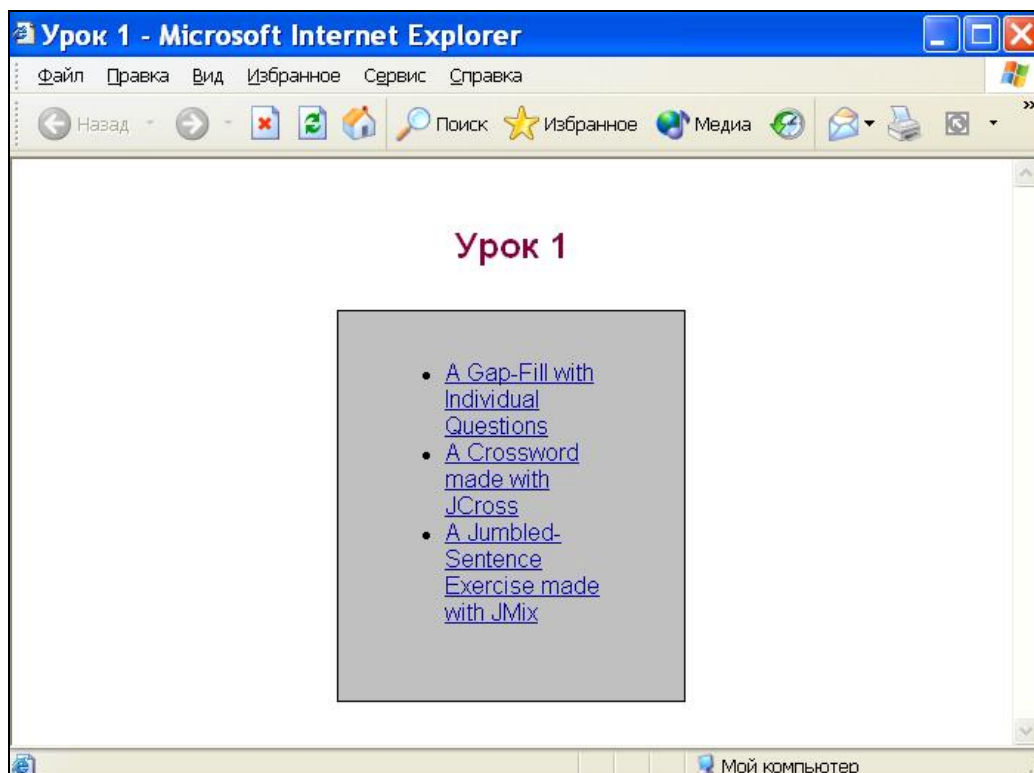
Выполнение упражнений

1. Открыть папку, которая была указана как место сохранения урока, в ней будут размещены **файлы упражнения и файл содержания (Index)**:



2. Открыть файл «Index» (Содержание) и начать работу.

Упражнения могут выполняться последовательно или в произвольном порядке. Перемещение от файла к файлу в зависимости от сделанных настроек будет осуществляться или с помощью кнопок веб-браузера, с помощью кнопок перемещения в упражнениях, с помощью ссылок на странице «Содержание».



На панели навигации в каждом упражнении будет выведена кнопка «Содержание»:

<=> Содержание =>

A Crossword made with JCross

Crossword

1:55

Complete the crossword, then click on "Check" to check your answer. If you are stuck, you can click on "Hint" to get a free letter. Click on a number in the grid to see the clue or clues for that number.

This crossword also demonstrates the exercise timer, which you can add to any exercise.

5.4. Автоматическое создание страницы «Содержание» с помощью блока программы «The Masher» (Инструменты)

Если созданы не только файлы данных, но и упражнения, то с помощью блока программы «The Masher» (Инструменты) можно автоматически создать для них страницу «Содержание».

Последовательность работы:

1. Создать упражнения.
2. Переместить упражнения в отдельную папку.
3. Запустить блок программы «The Masher» (Инструменты).
4. Ввести список файлов данных урока (см. раздел 5.4. пункт 4).

5. Ввести в поле «Output Folder» название папки для размещения страницы «Содержание» – впечатать или использовать кнопку «Browse» (Обзор). Ввести название папки для размещения». Это должна быть та же самая папка, к которую сохранены упражнения.

6. Для создания страницы содержания используется меню «Actions» (Действия) – «**Build index page only**» (Создать только страницу Содержание») или соответствующая кнопка на панели инструментов.

После того, как страница «Содержание» будет создана, можно будет просмотреть урок.

7. Сохранить файл урока (его также лучше сохранить в папку с файлами данных урока).

6. Дополнительная информация

6.1. Раздел «Help» (Справка).

Дополнительная информация в разделе «Справка» включает:

- особенности установки программы (Installing and uninstalling – What is installed with a program?);
- инструкции по включению в упражнения объектов, звука, графики, видео, гиперссылок (General Introduction and help);
- новые (по сравнению с предыдущей версией) возможности версии 6.0 (General Introduction and help);
- дополнительные возможности, которые могут реализовать квалифицированные пользователи (For Power-users);
- услуги сайта hotpotatoes.net (General Introduction and help – The hotpotatoes.net hosting service)\$
- часто задаваемые вопросы (Frequently asked questions);
- сведения об авторах и обо всех, кто принимал участие в работе с различными версиями программы, переводчиках интерфейса и т.п. (Support and credits)\$
- дополнительная информация на сайте программы (Support and credits – Feedback and support).

6.2. Веб-сайт программы

Адрес веб-сайта программы <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>

Дополнительная информация на сайте размещена в следующих разделах:

- часто задаваемые вопросы (FAQ);
- форум для пользователей программы (Support);
- учебные материалы (Tutorial) – справочные материалы, методические рекомендации и учебные пособия по работе с программой на различных языках – английском, немецком, польском, эстонском, финском, датском, итальянском, турецком, китайском, японском (Tutorial);
- ссылки на веб-сайты с заданиями на разных языках по различным дисциплинам, созданные с помощью программы Hot Potatoes (Hot Pot sites).